因为是菜鸟，所以一定要恶补！

次世代丛书 NEXT

菜鸟通

GAME FANS MAGAZINE

2

2001.1.15

定价：5.50元

菜鸟作战室 强势攻略

勇者斗恶龙Ⅶ PS
女神异闻录·罚 PS
大航海时代4 PS
罗德岛战记 DC
出击飞龙 PS

GB攻略教室

勇者斗恶龙Ⅲ

游戏小说

生化危机·维罗尼卡

菜鸟BAR

14部游戏大作权威评论
好游戏一鼓脑推介给你

菜鸟速递通 新GAME介绍

一起去探险 PS2 赎罪 PS2
合金装备2 PS2 风雨来记 PS
索尼克大冒险2 DC 百剑 DC
真女神转生之卡片召唤师 GB

菜鸟新闻爆

香辣软件新闻报
最新游戏排行榜
当月游戏发售表

菜鸟一点通

FF系列快速回顾
强档作品各种疑惑大澄清

菜鸟哈哈哈

大受好评的漫画“菜鸟”和他的新年

菜鸟大技林

特别企划

家用机历史上的伟人们

NEWS爆弹

世嘉办公大楼被法院强制拍卖
PS2超大作《最终幻想X》发布

远方出版社



编者的话:希望这一期能有明显进步

编辑手札

看到这本《菜鸟通》的时候,应该是寒假后,春节前。刚放寒假,刚考完试就能轻松一下,放松一下,愉快一下,休闲一下,实在是一件做功德的事。今年春节来的早,《电软》由于印量大,春节前恐怕无法与读者见面。有这本《菜鸟通》,算是春节的礼物吧。

《菜鸟通》第一辑做得不够好,一个是新招的小编,经验不足。另外印刷上有些问题,图片清晰度不太好。这一辑应该有所改进。如果读者仍旧不感冒,请来信"笑骂之"。

说起来把一本杂志做成名牌,真不是一件容易的事,需要持之以恒的韧性和对读者高度尊重的敬业精神才行。做杂志有点象马拉松,你领先一会儿,优势一会儿,其实什么也算不上。关键是看谁能长时期领先,一直领先,甚至是最后的胜利者。有点象毛泽东讲的:一个人做好事并不难,难的是一辈子做好事,不做坏事。对《电软》,对《游戏批评》,对《菜鸟通》,一期两期做得精彩,一年半年读者满意都值不得骄傲,永远把最好的东西奉献给读者才是我们最大的心愿。

这一期登了7部游戏大作的攻略,照顾了各主流机种。其中"勇者斗恶龙Ⅲ"是GB上的大作。"勇7"、"女神异闻录·罚"都是PS上的大作。游戏小说选了"生化危机·维罗尼卡",很精彩。对了,3月1日要出一本GAME BOY的新特辑,这是杂志社《GAME BOY特辑》、《绝对GAME BOY读本》、《GAME BOY千年珍藏本》之后的第四弹,将是一桌丰盛的大餐,不过让GB玩家等得太久了,实在抱歉。

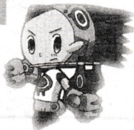
有些读者来信说,《电软》是我唯一不问就买的杂志。希望《批评》、《菜鸟通》也能成为你唯二、唯三不问就买的杂志。

不容易,我们知道,所以会更加努力。



就在这个历史性的时刻:
在某礼拜三生物课后的下午……

麒麟



自从PS坏了以后,只能到别人的家里强行借游戏机来玩,感觉当然很不爽了。所以,购买Psone的计划已经提到了日程安排上。基本上,小麟(与风林在一起就是大林和小林)的计划很不现实——出了"合金装备2"即买PS2;出了"马里奥赛车128"即买NGC;出了"寂静岭X"即买XBOX。而掌机也有考虑过。不过,PERFECT说要送我PS2,所以……(PERFECT:想什么呢!2008年见吧!)

七支剑



11月30日出"射雕"后,我怀着极兴奋的心情在11月31日晚上7:00开始攻关。然而当我第一眼看到战斗画面时,心里已经凉了一半。但是作为第一款PS中文游戏,怎么也该给点面子。于是耐着性子在第十七个小时看到了通关画面。后来在网站上看到居然有人非常欣赏"射雕",于是"七之剑"明白了不管对于哪个游戏而言,玩家的观点绝对不会一致。而业界如今乱糟糟的,大概也是因为这个原因吧!

WP



①前几日于某深夜广播无意间听到一昔日歌手的歌声,甚是感动。但遗憾的是未能得知其名,后经多方打听才知其名为"柯以敏",遂开始疯狂寻找其CD、磁带。②上周和高中时的几位队友去比赛篮球,一场竟得52分和十数个篮板,自觉无人可挡,又大呼"我是韦伯我怕谁"!谁曾想竟因此话激怒对手,被对手使用5人技击伤,半月之内再碰球已成奢望!

最后,祝各位玩家新春愉快!

黄金莱因



最近莱因很郁闷,原因是在一家小店中发现了一直以来梦寐以求的DC版《基连野望——吉恩的系谱》二手原版盘(价格十分合理哦!),于是非常高兴的准备买下来。不料第二天就发现被人买走了,顿时莱因呆若木鸡。现在DC正版游戏奇缺,价格过高,可都是D版带来的"福音"哪!害的我最喜欢的游戏到处买不到!不过最近听说有些专卖店可以提供原版软件预定服务,太好了!看来,莱因也要去预定了!(麒麟:服了服了···)

责任编辑:胡丽娟

菜 鸟 通

远方出版社出版发行
(呼和浩特市新城区老缸房街15号)

编 著 者:电子游戏软件杂志社
总 策 划:王观之
执行主编:李胜
版式设计:王磊
封面设计:萧腾

总经销:内蒙古新华书店
印刷厂:北京新华印刷厂
开　本:787X1092
印　张:7.25
字　数:190千字

2000年12月第1版
2000年12月第一次印刷

ISBN7-80595-68-2/G·714

定价:5.50元



目录 CONTENTS

菜鸟新闻爆

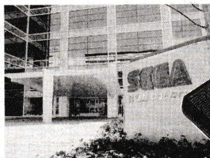
软件 SOFTWARE
MD手柄涉嫌侵权案 世嘉办公大楼遭查封！

本刊讯 近年来，世嘉祸不单行，在连续4年财务赤字后，如今又陷入了一个更为尴尬的境地——由于两年前的一场涉嫌侵权的官司，世嘉本社的第2馆办公大楼已被东京地方法院勒令强制拍卖！

1998年1月23日，一家名为"SOLX"的设计公司对世嘉提出了诉讼，要求世嘉支付总金额10亿日元的民事赔偿，理由是世嘉公司生产的16位游戏机MD的对应手柄侵害了该公司的专利权。此后SEGA立即向法院申诉，表明SOLX的理由不够充分，但是SOLX也不甘示弱，仍然向法院提出了假执行的申请。后来该诉讼案一直没有进展。直到去年末，这则缠讼三年之久的官司终于有了结果。东京地方法院在2000年11月1日裁定，由于世嘉在诉讼期间没有提供任何担保金，法院将对世嘉本社的2号馆办公楼进行查封，以备拍卖。同时，SOLX公司进一步要求世嘉公司先行支付5000万日元的赔偿金及利息。

消息传出后，世嘉的股价立刻大跌，投资人和玩家纷纷对世嘉是否有能力支付足够金额的担保金提出质疑。为此，世嘉在当月11日发表了官方声明，大意为：世嘉之所以没有提供担保金，是因为世嘉认为SOLX的控告并不合理；而且本案尚处上诉阶段，在最终裁决出来之前，世嘉没必要支付任何款项给SOLX公司。另外，世嘉还强调：他们已经向高等法院提出了的暂停强制执行的申请，并且已经获得了当局的认可。因此请相关人士（指投资人及玩家）不必过于担心，更不要轻信外界的流言，世嘉的资产绝对不会被法院强制拍卖。

目前，该诉讼案仍审理中，本刊将对此事件进行追踪报道，请读者留意收看。



↑曾经风光无限的世嘉公司本部！



↓SEGA在88年10月29日推出的16位电视游戏机MEGA DRIVER。

软件 SOFTWARE
"FF10"正式发布 PS2欲显露锋芒

本刊讯 2000年12月23日、24日，在日本集英社主办的游戏、漫画、卡通祭典"JUMP Festival 2001"中，史克威尔的展区可谓最为抢眼，因为FF系列的最新作"最终幻想10"终于在本届展会中与玩家见面了。

虽然史克威尔在展会上只放映了一段不足30秒钟的演示画面，时间很短，但仍旧给大家留下了深刻的印象。借助PS2的强大机能，其逼真的画面效果和流畅的镜头转接令与会人士赞叹不已。根据互联网的消息，FF10将具备如下特征：

■男女主人公与FF8中的男女主角很像，男主角是褐色头发、使用大剑的酷哥；女主角则酷似莉诺阿。
■故事架构主要叙述火神伊夫利特与冰女神希瓦的冲突。
■故事背景是被洪水淹没的荒芜世界，包含科幻要素。
■战斗画面没有菜单窗口，像FF8一样全屏显示。
■游戏场景采用3D多边型设计，玩家能在其中自由探索。
■复合型剧情发展。
■第一款由真人配音的FF，男主人公的配音演员由日本著名声优中田彰担当。

凭借史克威尔的实力，游戏的出色是勿庸置疑的。新作预定今年中发售，届时，大作软件带动主机销量的说法将被再次印证。

事件 EVENT
GBA发售箭在弦上 任氏公布第一年销售目标

本刊讯 根据日本经济新闻报道，任天堂即将于今年3月21日发售的全新掌机GBA，第一年的产量目标为2400万台。显然，任天堂希望借助GBC的火爆人气使新掌机迅速普及。

GBA将在今年1月开始进入批量生产阶段，3月份预计可以同时推出100万台GBA，6月份后每月出货量保持在200万台左右，第一年合计生产GBA主机2400万台。

虽然产量并不能直接显示销售情况，但是仍然表明了GBA强大的生命力和能量。根据任天堂透露的消息，确定与GBA首发的软件已有7款：马里奥赛车Advance、滚滚欢乐球、F－ZERO FOR GBA、拿破仑战史（以上4款软件均由任天堂开发）、魔兽守护者、寂静岭、恶魔城·月轮（以上3款软件均由KONAMI开发）。预计到3月21日，随主机发售的软件将达到10款以上。

另，GBA在北美的发售日期暂定为今年7月。



微软深思熟虑出奇招 DVD 播放功能与主机分离

本刊讯 2000 年 12 月 23 日，微软的官方声明指出，该公司开发中的新型家用游戏主机 XBOX 将无法直接播放 DVD 影片。如果玩家想利用 XBOX 收看 DVD 影片的话，就必须另外购买一套售价 50 美元的扩充装置（类似世嘉土星的 VCD 卡），而凡是购买该套装置的玩家都可以免费得到无线遥控器和对应软件。

微软方面的发言人表示，这并非一个仓促的决定，他们是在充分研究 PS2 的销售状况后才慎重做出了这一决策。目前 PS2 主机的全球销量已经接近 500 万台，但是仍未诞生一款销量百万的大作，许多软件的实际销量均不如预期，大批的光盘因厂商和销售商的错误估计而滞存在小卖店中。而导致这种软硬件销量不成比例的最主要原因就是 PS2 的 DVD 播放机能掩盖了其游戏机的本质。SONY 虽然吸引了大批"非玩家"购买 PS2 主机，但是他们对游戏的需求量通常很低，往往只会购买一、两款软件。显然，这样的情况是无法让开发商满意的。为此，微软决定将 XBOX 主机和 DVD 播放附件分开发售，以避免软件销售滞后的困境。同时，这种并行发售的策略还可以有效地抑制主机的售价（估计 XBOX 单机售价为 249 美元左右），使玩家在一个相对低的价位买到主机，此后再根据自己的喜好决定是否购买 DVD 的播放解码器。

目前，微软已与一家名为 RAVISENT 的厂商签订了 5 年协议，授权 RAVISENT 生产 XBOX 专用的 DVD 播放解码器。这种名为 DVD Presentation Engine 的播放引擎不仅对应 DVD，还可以播放 MPEG－2 格式的影片。现在该引擎已经被广泛运用到了 Set－up－box、PC 等设备上，并且取得了不错的评价。

DVD Navigation Engine 规格

名称： DVD Presentation Engine（包含特殊播放模式）

影像支持： MPEG－2 格式影片解压

声音支持： 杜比数码音效（AC－3）、MPEG－2 格式音效、LPCM 音源

其它支持： 封闭型字幕功能及辅助影像处理

附件： DVD 无线遥控器



纽约时报爆出惊人消息 任天堂计划收购世嘉！？

本刊讯 去年 12 月 27 日，美国纽约时报的一则传闻震动了整个业界，传闻指出：老牌游戏厂商任天堂准备出资 20 亿美元，并购近年来业绩不振的日本知名游戏厂商世嘉！此后，纽约时报又在 12 月 29 日针对该传闻作了分析性报道。一时间，各种关于任天堂收购世嘉的流言在业界不胫而走。

消息爆出后，当事双方立即作出了反应，任天堂和世嘉都坚决否认了这一可能改变业界格局的收购计划。世嘉方面的发言人梅村宗宏表示，这绝对是居心叵测的谣传，世嘉根本没有同任天堂就并购事宜进行过磋商，我们将一如既往地为消费者提供世嘉的娱乐产品。无论如何，这场喧闹已经给未来的主机大战平添了一份奇异的色彩。究竟这则震动寰宇的并购计划是真是假？业界又是怎样看待这则新闻呢？本刊将在今年 2 月的"电子游戏软件"中对该事件作出详细的报道，请读者万勿错过。



『游戏王』引发销售狂潮 GBC 游戏风头强劲

本刊讯 KONAMI 宣布，该公司推出的 GBC 游戏「游戏王 4～最强决斗者」在三天内销售了 200 万份，甚至超过了同期发售的「口袋妖怪·水晶」，成为岁末日本市场上最为畅销的游戏软件。

「游戏王 4～最强决斗者」分为「游戏」、「海马」、「城之内」三个版本，游戏中出现的卡片数量合计超过 900 张，包含大量珍贵的隐藏卡片，内容相当丰富，加之随游戏附赠的变化卡片也颇具珍藏价值，从而吸引了大批玩家，甚至有不少狂热的游戏迷为了集齐所有卡片，将 3 个版本的「游戏王 4」全部买回了家。

自 1998 年「游戏王」系列推出以来，全系列在日本的累计销量已突破 700 万套，是继『口袋妖怪』后又一款达到天文数字销量的 GB 软件。



有关 XBOX 的数则消息

■ 微软于近日宣布，将在今年 1 月 6 日～9 日的美国"消费性电子展"中公开新主机 XBOX 的外观，届时各种关于 XBOX 外型的传闻都将水落石出。本刊将在 2 月号的"电子游戏软件"中为大家报道，请读者留意收看。

■ 美国公司 National Instruments 已开始对 XBOX 的手柄进行测试工作，该公司还特别开发了一套名为"NI PXI"的系统，以确保测试工作的准确无误。

■ 微软已经选定 Wolfson Microelectronics 公司的"WM9709"音效芯片作为 XBOX 的音源输出设备。"WM9709"音效芯片能够提供高品质的音源，支持 DAC 效果，同时也可以对音色进行调整和增强。

■ 一则未经证实的消息。美国游戏商业周刊 GameWEEK 声称收到了一份由微软寄出的新主机硬件比较表，在该资料中 XBOX 的 CPU 并非先前公布的 Pentium III 733 Mhz，而是强了许多的 Pentium III 1Ghz！目前微软还未对此做出任何官方声明。不过此前微软也曾将 XBOX 的 CPU 由 600 Mhz 升级到 733 Mhz，因此这则传闻有一定的可信度。

■ 与 XBOX 强化 CPU 的传闻相对应的是，XBOX 绘图芯片的运算速度将从 300Mhz 下降到 250Mhz，多边形的表现能力也将从每秒三亿个多边形降至每秒一亿两千五百万个多边形。

■ 为了确保 2001 年秋 XBOX 北美及日本上市时能够货源充足，微软宣布将 XBOX 在欧洲的发售日期推迟至 2002 年初。不过微软同时表示，该计划将视后续发展作出调整，如果 XBOX 出货一切顺利，供货充足，欧洲 XBOX 应该也会在今秋发售。



PS2新作发布会召开 大部头作品接踵而至

本刊讯　日前，SCEI在东京举办了一场名为"PlayStation 2 Party"的游戏发布会，一举公布了14款预计于今年上半年发售的PS2大作。由于PS2软件难于开发，导致软件数量较少，因此这些游戏的表现备受关注。

~ SCE篇 ~

GT赛车3：号称是迄今为止将PS2机能发挥得最为充分的大作。由于采用了全面抗锯齿机能，画面效果出众，甚至可以描绘出因赛道上热空气对流而产生的扭曲画面。SCE期盼"GT3"的出色表现能够一扫人们对于PS2性能的质疑。该作确定今年2月15日发售。

随身玩伴2：在女性玩家中引起轰动，并荣获99年日本CESA大奖的宠物猫「井上多罗」，将与PS2玩家再次见面。除设定更具人性化外，游戏中3D多边型与实摄影片的完美结合也颇受关注。

Remote ON：一款新类型游戏，运用PS2无线遥控器，玩家能在虚拟的游戏空间中与他人交流，体验的交互乐趣。

~ NAMCO篇 ~

王牌空战4：在发布会上首次公开的大作，其超逼真的画面效果令人叹为观止。与前作相似，"王牌空战4"仍将加入"长期战役模式"和"假想机体"。预计2001年夏天发售。

风之克罗诺亚2：以3D多边型描绘童话世界的人气续作，预计今年3月推出。

~ KONAMI篇 ~

PaRa PaRa Paradise：在街机厅引起轰动的作品，有专用控制器配合发售，暂定今春推出。

世界足球·胜利十一人5：享有极好口碑的足球游戏，其细腻的动作和多变的战术配合使在场观摩的玩家瞠目结舌。预定今年3月推出。

Z.O.E.：由"合金装备"原班人马开发的机器人对战游戏，具有同"新世纪福音战士"一样深奥的剧情。今年3月1日推出。

合金装备 索利德2·自由之子：令人望穿双眼的大作，目前开发完成度仅为20%，预定今年内发售。体验版附带在"Z.O.E."中于3月1日推出。

~ CAPCOM篇 ~

鬼武者：由知名游戏制作人稻船敬二和硬实明、金城武合力制作的超级大作，游戏中充满了日本战国时期的气氛，系统经过一再修改及完善，CAPCOM自信能达到百万销量。预计今年1月25日推出。

~ KOEI篇 ~

决战Ⅱ：大受好评的战略模拟游戏，这次游戏的舞台设定为中国的三国时代，刘备为了拯救被曹操掳走的爱人貂蝉，而率领同伴跟曹军对抗。虽然故事与历史不符，但游戏在制作上更加出色，将会出现500多人同屏大乱斗的场面。预定今年3月发售。

~ TAITO篇 ~

电车GO！3通勤篇：著名系列的PS2最新作，不仅画面大幅提升，还收录了日本最新电车路线，并且加入真实时间制及天气变化。预计今年3月推出。

~ TECMO篇 ~

怪物农场：在PS上热销的著名怪物养成游戏。利用PS2的机能制作出极为华丽细致的效果，游戏内容也更加丰富。





→↑"WE5"和"决战2"的开发中画面。



美国游戏公司支持"民族产业" EA正式宣布加盟微软新主机

本刊讯　过去所有的猜想在今天都变成了现实，全球最大的游戏发行商、有"北美南梦宫"之称的EA（电子艺界）终于正式宣布加盟微软的新主机XBOX。

2000年圣诞前夕，EA和微软共同公布了这项合作计划。今后，EA将在XBOX上陆续推出自己的游戏，其中包括像"NASCAR 2000"、"FIFA足球"这样的招牌作品。同时，EA还承诺在今年秋季XBOX首发时推出10款游戏为新主机保驾护航。

作为全球最大游戏发行商，EA麾下拥有许多优秀的开发小组，即时战略类游戏的鼻祖WESTWOOD就是其中之一。而EA公司自身的游戏开发能力也令人羡慕，"NBA"、"FIFA"等体育游戏都在北美享有很好的口碑。无疑，对于初次涉足游戏业的微软的来说，能够吸引EA加盟绝对是一个利好消息，而对于SCE则无异于一记闷棍。

来自EA的消息称，为了保证软件开发工作的顺利进行，EA已经向微软预定了500套游戏开发工具。可见EA对于XBOX的未来寄予厚望，在PS2缺货问题严重、软件销量不如预期的今天，EA加盟XBOX也在情理之中。

到2000年圣诞为止，XBOX已经得到了全球200家游戏厂商的支持，其中有18家厂商表示只为XBOX开发软件。那么XBOX会为玩家带来怎样的游戏呢？我们拭目以待。



光荣发布『三国志』最新作 三国战火再度点燃

本刊讯　虽然『三国志Ⅶ』的硝烟尚未散尽，但是三国系列的最新作『三国志Ⅷ』已经走入了人们的视线。近日，KOEI正式对外公布了招牌游戏『三国志Ⅷ』的最新消息。

这次新公布的『三国志Ⅷ』继承了以往颇受好评的要素，并进行了改进，在大幅强化视觉表现的基础上，强调了游戏里每个人物的人际互动关系。这次玩家不但能自由选择游戏中任何一位角色进行游戏，逐鹿中原，而且更要重视每位登场人物之间微妙的『人际关系』。以前那种练就神功即可觊觎天下、一统江湖的局面将被淡化。与其他武将义结金兰还是不共戴天将直接影响到游戏的进程及难度。此外玩家还能扮演游戏中的女性角色，或许当个倾国倾城的貂蝉也别有一番味道。『三国志Ⅷ』也将搭载网络功能，但具体细节尚不得而知。游戏预计今年春天发售，售价未定。

TOP 30 新作期待榜

SQUARE 大作“FF10”依旧占据榜首。预计在1月25日发售的“鬼武者”栖身亚军，上期排行第6位的“GT3”也终于栖身前5强。而至今还没有任何情报公开的“星海传说 3”也排在第8位，可见人气之高。

1 最终幻想 X　得票:2862



机种:PS2
类型:RPG
厂商:SQUARE
发售日:预定 2001 年春
其他:——

2 鬼武者　得票:2544



机种:PS2
类型:AVG
厂商:CAPCOM
发售日:预定 2001.1.25
其他:对应震动手柄

3 保镖　得票:2343



机种:PS2
类型:A·RPG
厂商:SQUARE
发售日:2000.12.23
其他:——

4 樱大战 3·巴黎的燃情岁月　得票:1829



机种:DC
类型:SLG+AVG
厂商:SEGA+RED
发售日:预定 20001 年春
其他:——

5 GT 赛车 3·A-spec　得票:1426



机种:PS2
类型:RAC
厂商:SCEI
发售日:预定 20001.2.15
其他:对应震动手柄

名次	名称	资料	得票
6	梦幻之星 网络版	机种:DC 类型:RPG 厂商:SEGA 发售日:2000.12.21	1140
7	合金装备 索利德 2 自由之子	机种:PS2 类型:ACT 厂商:KONAMI 发售日:2001 年内	1002
8	星海传说 3	机种:PS2 类型:RPG 厂商:ENIX 发售日:未定	914
9	沙加徽章	机种:PS 类型:S·RPG 厂商:不明 发售日:2000 年 3 月	756
10	机动战士高达	机种:PS2 类型:ACT 厂商:BANDAI 发售日:2000.12.21	726
11	最终幻想 Ⅲ	机种:WS 类型:RPG 厂商:SQUARE 发售日:未定	571
12	生化危机 0	机种:NGC 类型:AVG 厂商:CAPCOM 发售日:未定	562
13	决战 Ⅱ	机种:PS2 类型:SLG 厂商:KOEI 发售日:今冬预定	476
14	不思议的迷宫 风来的西林 GB2·沙漠魔城	机种:GB 类型:A·RPG 厂商:CHUNSOFT 发售日:2001.1.25	461
15	最终幻想 Ⅱ	机种:WS 类型:RPG 厂商:SQUARE 发售日:预定 2001 年 3 月	432
16	马里奥 ADVANCE	机种:GBA 类型:RAC 厂商:NINTENDO 发售日:未定	414
17	J 联盟职业球会的创造特大号	机种:DC 类型:SLG 厂商:SEGA 发售日:2000.12.14	376
18	生化危机 代号:维罗尼卡 完全版	机种:PS2 类型:AVG 厂商:CAPCOM 发售日:2001.3.22	321
19	真爱物语 3	机种:PS2 类型:SLG 厂商:不明 发售日:2001.3 月	313
20	浪漫 SA·GA	机种:WS 类型:RPG 厂商:SQUARE 发售日:未定	295
21	DEVIL MAY CRY	机种:PS2 类型:ACT 厂商:CAPCOM 发售日:2001 年夏	286
22	超级机器人大战 α	机种:DC 类型:SLG 厂商:BANPRESTO 发售日:未定	277
23	勇者斗恶龙怪兽篇 2 玛鲁塔之键·伊鲁的冒险/鲁卡的旅行	机种:GB 类型:RPG 厂商:ENIX 发售日:2001.3.20	262
24	侦探绅士 DASH!	机种:DC 类型:AVG 厂商:不明 发售日:2000.12.21	210
25	7~莫尔摩斯骑士队~	机种:PS2 类型:S·RPG 厂商:NAMCO 发售日:2000.12.21	199
26	立体忍者活剧 天诛贰	机种:PS 类型:ACT 厂商:SCE 发售日:2000.11.30	185
27	太空维纳斯 早安少女组	机种:PS2 类型:ETC 厂商:SCEI 发售日:2001.1.11	180
28	索尼克大冒险 2	机种:DC 类型:ACT 厂商:SEGA 发售日:2001 年	143
29	波波罗格物语 3 最初的冒险	机种:PS2 类型:RPG 厂商:SCEI 发售日:2001 年春	123
30	SGGG	机种:DC 类型:S·RPG 厂商:SEGA 发售日:发售日未定	104

TOP 10 日本新作软件销售榜

NAMCO 的“永恒传说”以一周 38 万的佳绩当仁不让地坐上了头把交椅。其它游戏的销量没有一款达到 10 万份。

序	游戏名称、机种、厂商、类型、发售日	销量(总销量)
1	永恒传说 PS、NAMCO、RPG、2000 年 11 月 30 日	384790 (384790)
2	立体忍者活剧 天诛贰 PS、SCEI、ACT、2000 年 11 月 30 日	53448 (53448)
3	真·女神转生恶魔之子 黑之书/赤之书 GB、ATLUS、RPG、2000 年 11 月 17 日	49158 (101565)
4	洛克人 X5 PS、CAPCOM、SLG、2000 年 11 月 2 日	46033 (46033)
5	耀西与卡比的大冒险 2 N64、任天堂、ACT、2000 年 11 月 27 日	45871 (45871)
6	POWER SMASH DC、SEGA、SPG、2000 年 11 月 23 日	39816 (39816)
7	我是监督！~激斗优胜者杯~ PS、ENIX、SPG、2000 年 11 月 22 日	15329 (34501)
8	SUNRISE 英雄谭 R PS2、不明、RPG、2000 年 11 月 22 日	30680 (62458)
9	超级英雄作战 达塔尔的野望 PS2、ENIX、SLG、2000 年 11 月 2 日	28700 (35123)
10	徽章机器人 3·芯片收集 ~由 Z 开始的超战场~ GB、イマジニア、RPG、11 月 24 日	27517 (27517)

TOP 10 欧美家用游戏最新排行榜

在本排行榜中，PS 游戏占据着统治地位，共有 7 款作品登榜。可见在欧美市场上 PS 软件依旧保持着良好的销售势头。

序	游戏名称(机种、厂商、类型)
1	SPIDER MAN (PS、ACTIVISION、ACT)
2	口袋妖怪·皮卡秋 (GB、NINTENDO OF EUROPE、RPG)
3	SYDNEY2000 (PS、EIDOS、SPG)
4	立体忍者活剧 天诛贰 (PS、ACTIVISION、ACT)
5	POKEMON SNAP (N64、NINTENDO OF AMERICA、ETC)
6	GT 赛车 2 (PS、SCE、RAC)
7	STAR TREK:INVASION (PS、ACTIVISION、不明)
8	RAYMAN2 (PS、UBI、ACT)
9	WWF ROYAL RUMBLE (DC、THQs、ACT)
10	WWF SMACKDOWN! (PS、THQ、ACT)

TOP 10 日本街机新作排行榜

人气作品“德比共有俱乐部”依旧占据冠军宝座。NAMCO 使用 NAOMI 基板开发的新作“忍者攻击”首次上榜，位居第 6。

序	游戏名称(基板、厂商、类型)
1	德比共有俱乐部 (NAOMI、SEGA、SLG)
2	罪恶工具 X (NAOMI、SAMMY、FTG)
3	CAPCOM VS.SNK 千年之战 (NAOMI、CAPCOM、FTG)
4	VR 射手 2·2000 版 (NAOMI、SEGA、SPG)
5	VR 战士 组对战 (MODEL3、SEGA、FTG)
6	忍者攻击 (NAOMI、NAMCO、光枪)
7	POWER SMASH (NAOMI、SEGA、SPG)
8	铁拳 TT (SYSTEM12、NAMCO、FTG)
9	电脑战机 VIRITUA ON·神奇七巧板 (MODEL3、SEGA、ACT)
10	狙击 13 奇迹的弹道 (不明、NAMCO、光枪)

读者流言板

● 生化危机 2：吓死胆大的。——天津和平 安子倩

● 生化危机：惊吓是享受。——山东青岛 王小全

● KOF2000：标题好像“生化危及 2”的那个眼球。——上海 张贤

● 龙战士 4：日本人没有龙的概念吗？——辽宁大连 张毅

● 月下夜想曲：真正玩透“恶魔城”，普天之下有几人？——四川雅安 刘江东

● KOF：与你生离死别。——山西第二警校 李炜

● KOF2000：格斗之王的棺材版！——上海 邵斌

● KOF99：手上的老茧又被磨破了。——黑龙江大庆 黄永泉

● KOF：一将功成万骨枯，千年之战谁争锋。古来今往多少战，都附京庵宿命中。——广东陆丰 朱伟豪

以上游戏评语摘自随“电软”附送的“美年达中国电玩榜”选票单。

日本市场各机种软件周间发卖比例

2000.11.6~11.12
1.GB 软件：占市场份额 34%
2.PS 软件：占市场份额 29%
3.N64 软件：占市场份额 24.1%
4.PS2 软件：占市场份额 9.4%
5.DC 软件：占市场份额 3.5%

2000.11.13~11.19
1.GB 软件：占市场份额 39.1%
2.PS2 软件：占市场份额 28%
3.N64 软件：占市场份额 17.7%
5.PS2 软件：占市场份额 8.9%
6.DC 软件：占市场份额 5.6%

2000.11.20~11.26
1.GB 软件：占市场份额 30.6%
2.PS 软件：占市场份额 25.9%
3.PS2 软件：占市场份额 19.9%
4.N64 软件：占市场份额 15.6%
5.DC 软件：占市场份额 8%

2000.11.27~12.3
1.PS 软件：占市场份额 75.9%
2.N64 软件：占市场份额 9.9%
3.GB 软件：占市场份额 7.5%
4.PS2 软件：占市场份额 3.4%
5.DC 软件：占市场份额 3.3%

本期排行榜参考自日本“周刊ファミ通”杂志 2000 年 12 月 8 日号、12 月 15 日号、12 月 22 日号和 12 月 29 日号。

2001年1月新作发售情况表

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
忍者乱太郎 谜题聚会	忍たま乱太郎パズルでパーティー	PS	CULTURE BRAIN	PZG	11日
德比骑师 2001	ダービージョッキー2001	PS	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	SLG	18日
风雨来记	风雨来记(ふうらいき)	PS	FOG	AVG	18日
北电子的历史	ヒストリーオブ北电子	PS	MAP JAPON	TAB	18日
1500系列5药的词典	SIMPLE1500实用シリーズ Vol.05药の辞典～ピルブック2001年版～	PS	D3	ETC	18日
1500系列6鸡尾酒	SIMPLE1500实用シリーズ Vol.06カクテルのレシピ	PS	D3	ETC	18日
2山佐 梅花牌	山佐 Digiガイド・ファウスト	PS	YAMASAINDA	ETC	18日
合金弹头 X	メタルスラッグX	PS	SNK	STG	25日
极限格斗冠军	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	PS	CAPCOM	FIT	25日
风水入门	风水入门	PS	SUCCESS	ETC	25日
日本职业麻将联盟麻将道场2	日本プロ麻雀连盟公认 道场破り2(廉价版)	PS	NAXAT	TAB	25日
天竺鼠郊游	ハムスターのお出かけ	PS	NAXAT	SLG	25日
主流1500系列模拟商	Major Wave 1500シリーズザ・コンビニ2～全国チェーン展开だ!～	PS	HAMSTER	SLG	25日
主流1500系列真爱游侠	Major Wave 1500シリーズブルーブレイカーバースト～笑颜の明日に～	PS	HAMSTER	AVG	25日
爆烈职业摔角2	エキサイティングプロレス2	PS	不明	SPT	25日
1500系列54保龄球	SIMPLE 1500シリーズ Vol.54THE バレーボール	PS	D3	ETC	25日
1500系列55挽歌	SIMPLE 1500シリーズ Vol.55THE ダーツ	PS	D3	ETC	25日
坂田吾郎九段连珠	坂田吾郎九段の连珠 BPV	PS	CULURE BRAIN	ETC	1月
本格对战将棋－圣	本格对战将棋"圣"BPV	PS	CULURE BRAIN	TAB	1月
天灵	てんたま	PS	KID	LSG	1月
天使娃娃	ANGEL DOLL	PS	讲谈社	ETC	1月
什么是金融道	ナニワ金融道～青木雄二の世界胸算用	PS	讲谈社	TAB	1月
普及版1500系列东京玫瑰女郎	普及版1500日元シリーズLOVE★パラ～ラブリー东京パラパラ娘～	PS	MEDIARING	ETC	1月

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
街头涂鸦秀(DC网络专卖)	デ・ラ・ジェットセットラジオ(ドリームキャストダイレクト专卖)	DC	SEGA	SPG	1日
超钢战记(DC网络专卖)	超钢战纪キカイオーfor Matching Service(ドリームキャストダイレクト专卖)	DC	CAPCOM	FTG	18日
美式足球2K1	NFL2K1	DC	SEGA	SPG	18日
格斗之蛇2	FIGHTING VIPERS2	DC	SEGA	FTG	18日
海豚ECCO	ecco THE DOLPHIN～Defender of the future～	DC	SEGA	AVG	25日
极限格斗冠军	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	DC	CAPCOM	FTG	25日
美少女梦工厂合集	プリンセスメーカーコレクション	DC	NNELIVES	SLG	25日
百剑	ハンドレッドソード	DC	SEGA	SLG	25日
百剑BATA版	ハンドレッドソード@barai版	DC	SEGA	SLG	25日
我是机器猫	ぼくドラえもん	DC	SEGA TOY	AVG	25日
快乐高尔夫2	ゴルフしようよ2新たなる挑战	DC	SOFT MARKS	SPG	1月
西风狂诗曲	西风の狂诗曲(ラプソディー)	DC	SOFT MARKS	RPG	1月

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
NFL美式足球	マッデンNFLスーパーボウル2001	PS2	EA SQUARE	SPG	11日
太空维纳斯·早安少女组	"スペースヴィーナス"Staming モーニング娘。	PS2	SME	MUG	11日
鬼武者	鬼武者	PS2	CAPCOM	AVG	25日
音乐大作战	テクニクティクス	PS2	ARIKA	MUG	1月
一起去冒险	探しに行こうよ	PS2	SCE	RPG	1月
天空浪漫旅行	スカイオデッセイ	PS2	SCE	SLG	1月
机甲师团J凤凰	机甲兵团J－PHOENIX	PS2	TAKARA	ACT	1月

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
动物番长	动物番长	N64	任天堂	ACT	1月
现代大战略	现代大战略 Ultimate War	N64	MEDIA FACTORY	SLG	1月
桃太郎传说1－2	桃太郎传说1→2	GB	HUDSON	RPG	1日
纯爱小组	ラブひなパーティー	GB	MADLAS ENTERTANMEANT	SLG	下旬
胜负师传说 哲也 新宿天运篇	胜负师传说 哲也 新宿天运编	GB	ATINA	ETC	下旬
宠物天堂4可爱小猫	なかよしペットシリーズ④かわいい仔猫	GB	MTO	SLG	1月
超级机器人大战COMPACT2第三部	スーパーロボット大战 COMPACT2第3部:银河决战篇	WS	BANPRESTO	SLG	18日
SD罪恶工具	ギルティギアプチ	WS	SAMMY	未定	25日
NAMCO明星高尔夫	ナムコワンダークラシック	WS	BANDAI	SPG	中旬
真爱相随	With You～みつめていたい～	WS	SARURAKU	SLG	下旬
真爱相随限定版	With You～みつめていたい～初回限定版	WS	SARURAKU	SLG	下旬
机动战士高达1－SIDE7	机动战士ガンダム Vol.1－SIDE7－	WS	BANDAI	SLG	下旬
闪光恋人	FLASH恋人クン	WS	光文社	ACT	1月
王者育成	キングブリーダー	WS	SAMMY	未定	1月

本期"菜鸟新闻爆"由风林协力制作,特此致谢!



探险历程，友谊无价

如果有值得信赖的朋友一起冒险的话，不管是怎样的困难都能克服。今年冬天，一个有点奇怪的角色扮演游戏就要登场了。比世界上的和平更重要的东西，是什么呢？要不要将少年时期的好奇心解放开来，一起和同伴们去冒险呢？

责编/七支剑

一起去探险

探しに行こうよ

PS2 厂商：SCEI 类型：RPG 发售日：2001年1月11日

想要冒险的话就要找到伙伴！让你发现真正友情的RPG游戏！

这到底是个怎么样的游戏呢？



可爱的男主角

刚刚搬到利兹村的少年，年纪大约是10岁，以成为剑士为目标，所以总是背着一把大大的剑，擅长快速的动作与攻击，但是攻击力还不是很大。

SCEI即将于今年冬天发售的“一起去探险！”，是属于新类型的角色扮演游戏。以中古世纪的幻想世界为主体，剑与魔法，以及怪物们这些几乎是“标牌”的要素都存在着，那到底为什么称之为“新”类型呢？在“一起去探险”里，是可以自由的设定“目的”，透过与街上众人们的交谈，可找出许多的“目的”，且可以决定自己的行动，也可只解决当下想处理的目标。此外，这游戏虽然没有“经验值”的存在，但是有个“友情值”的系统存在着。当然表示的就是同伴——也就是与你一起冒险的朋友们的友好程度。在冒险途中共同遇上事件时，一起体验这些事，这个计量就会渐渐增加。当彼此都拥有共同的回忆时，自然感情也会更进一步的加深。当然了，你也可以自由的选择一起冒险的朋友，“一起去探险！”不只是取回世界和平的RPG，它也是部能让你体验到友情的成长过程的游戏。



←单独升级的。看来武器是可以

剑与魔法的世界



胡桃

有点反应慢的少女，是使用『红色魔法』的魔法师，会呼出火球，另外可以与妖精们会话的『妖精语』也是重要技能之一。

冒险的舞台是由剑与魔法所支配的中世纪幻想世界，而故事的开始是由身为主角的少年搬到“利兹村”这个地方开始展开。以这个村庄为中心，渐渐的将故事的版图拉开。而刚搬到此的主角对这新环境尚一无所知，以散步兼探险的方式，开始慢慢的认识这个村庄。在与众人的会话中，主角由此找出目的，结交与自己同年代的朋友，遭遇各种事件，有时是驱除大量的老鼠，或是和居住在遗迹里邪恶的魔法师大战等等，还要和伙伴们解决各式各样的事件，共同体验这样的过程，并加深友情的成长，直到找寻到那“传说之地”为止……





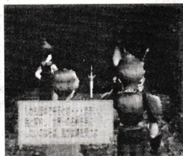
目标要自己决定！

没目的的人生是索然无味的，这个游戏的目的也是一样。这次就介绍如何找出目的，以及如何展开冒险的过程。不管是怎么样的行动，总是要有个目的，首先先在街上收集情报，在与街上众人的谈话之中发现目的，接着就开始要进行冒险了。仔细思考在途中所获得的情报，以及伙伴们的特殊能力，选择要一起冒险的伙伴吧！



沙耶

学习由祖父那里传授『忍』之技巧的少女。特技为解读『忍者文字』以及『开锁』。此外，除了剑术，也会些许魔法。



●先去打听收集情报

RPG 的基本就是收集情报，所以呢，就是要勤于和各式各样的人谈话。在会话里什么都有，而且还有成为冒险的“目的”，或是成为解决事件的关键点，可能都会出现在会话里面哦！



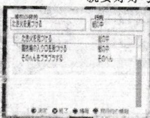
拉斯汀

憧憬传说中勇者的搭档翰森的少年剑士。除了剑术之外，还会『猪人族语』的特技。

■人生就是需要目的

身为男孩子，就要常常有着明确的行事目标。在这游戏里当发现目的时，只要选择“决定”就会开始冒险。而决定目的之后，和别人们的话也会有所变化，多接收新的情报，自然就会发现新的目的。





★招集伙伴，展开冒险

决定目的之后，接着就是找寻同伴。在这里最重要的就是伙伴们各自所拥有的特殊能力了。当遇到以一已之力无法解决的障碍时，不借助同伴了力量是不行的，但要找谁帮忙，这可就要好好考虑一下了。

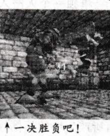


寻找一起冒险的朋友



决定目的后，要做什么事也明白了，接着就剩寻找一起冒险的伙伴了。但是要怎么样认识伙伴呢？方法很简单，他们都在利芘兹村的某处，找到他们后，只要和他们说话，邀请加入就可以了。但是，基本上会加入伙伴的也只有与自己年纪相仿的少年少女而已。





↑一决胜负吧！

1.从见面时就开始一切了

如果没见面的话，友情是无法萌芽的。但只是相遇还不够，当看到他们时，就主动上去打声招呼谈谈话吧！



→由于大家都还不认识刚刚搬来的主角，因此不打声招呼可是不行的哦！



←发现同年纪的少年少女时，积极的上去打声招呼吧！而在会话途中，也可以知道他们擅长的本事。

2.邀志同道合的人一起冒险

游戏除了要排除特定的障碍场合之外，基本上要找谁一起冒险都没关系。但是每个角色都有自己的个性。如果志趣不合时也无法强迫加人，所以还是找志同道合的人一起冒险吧！

如果你觉得“就是他！”的话，就不要犹豫的邀请他吧！



席尔巴

以成为大陆第一魔法师为目标的少年，特技是『红色魔法』、『呼唤火球』以及『雄辩者』这三项本事，不过，会有点得意忘形。

3.有困难的时候就靠朋友了

在冒险的途中，有时会遇上自己无法解决的障碍，这时候“交付处理”也是解决的手段之一。由伙伴代替主角排障碍。有值得信赖的朋友就可以安心了。

↓这里看来需要“开锁”的能力，如果队伍里面没有人会这项特技，那恐怕就要重新编队了。所以一定要尽量发挥各个朋友的用处。



朋友很多，这儿还有六位



芹绘

自称天才少女的魔法师，自视甚高。除了能自由的使用青魔法之外，『解咒』与『古代语』也是她的看家本领。



拉尔格

嘴巴虽然差了点，其实是个心地温柔的人。除了擅长的风系魔法之外，『解咒』的特技也是他的拿手好戏。



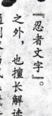
狄米

天真浪漫的少女，精通『猪人族语』与『妖精语』，可以说是一个语言方面的天才。



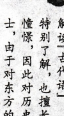
莱特克罗斯

身份一切不明的面具侠，除了精通剑术与风系魔法之外，也擅长解读『忍者文字』。



蒂娜

拥有东方血统的少女，由遗迹密掘团那里学来的特技『开锁』是她最擅长的。性格活泼，拥有『雄辩者』的外号。



勇马

梦想成为如传说中的东方剑士『侍』的少年剑士，由于对东方的憧憬，因此对历史特别了解，也擅长解读『古代语』。



经典中的经典，还是经典。

自从《合金装备2－自由之子》(MGS2)的演示获得E3动画大奖后，关于它的资料就层出不穷，而且期待度在本来就很高的基础上又上升了不少。PS2会不会因为《MGS2》的推出而再来一次热卖呢？SONY真的是很幸运，不仅拥有《最终幻想》，更有《MGS》这样极具人气的游戏。

责编/七支剑

合金装备 2

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

PS2 厂商:KONAMI 类型:战略谍报ACT
发售日:2001年预定

单独一个人潜入敌人基地。装备部分只能在现场就地取材。采取隐密的行动。在不被敌人发现的状况下完成任务……。1987年发表的第一款《合金装备》，其基本理念，在转移到PS2上的《合金装备2》中仍旧完整地保留下来。利用偷窥、隐藏、趴、蹲等等多样化的动作，再度挑战困难的潜入作战。用你的眼睛和耳朵来体会那接近极限的完美画面所产生出的压倒性临场感吧!!

无论是什么样的职业潜入者，也会有绝对无法回避的战斗。有时要用枪，有时则必须要利用格斗的方式来打倒敌人。在"合金装备2"中，攻击时的视点变换或是弹着点的上下变换，像这些与战斗有关的动作变得更多了，玩起来的爽快感当然也随之加倍。还准备了像是动作电影一样将出现的敌人一个个打倒的战斗场景。



←敌人变得聪明了许多，不过小命还是要的，被枪指着的时候还是比较乖的。



←拳打脚踢的观赏性较强，而且安全性高，还可以节约子弹，一举三得的方法。

用多样化的动作来欺骗敌人

游戏内容与前作相同，是主角SNAKE的单独潜入任务。基本上是操纵SNAKE，在不被敌人发现的状况下完成任务。利用躲藏在掩蔽物后方静观其变与由高处俯瞰的动作来找出最适合的移动路线。在潜入行动中被敌人发现时，会显示出"!"的符号进入战斗模式。会受到敌人的追击。这时可以选择应战。或是立刻逃离这个地方，等待解除战斗状态。由于子弹数量有限制，所以必须很谨慎地选择要逃跑，或是要将敌人打倒。



↑扔出子弹夹吸引敌人的注意力，而敌人则傻傻的走向子弹夹，在敌人眼皮子底下顺利躲避的感觉，爽!

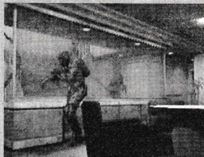




理想的英雄形象。出众的角色设定，

敌人会变得更加聪明，玩家要如何应付

这是发现侵入者后便会展开攻击的敌人们。在前作中还有点傻气的他们，在“合金装备 2”中强化了他们的思考模式，使他们变得更加狡猾、更加的顽强。由于他们也会查看可疑的掩蔽物与油槽下方等，即使躲起来了也不见得能够安心。而且若是遇到复数的士兵，在战斗时彼此还会互补不足，看来战斗也变得不简单了。





↑在游戏中经常会有高智商敌人出现。

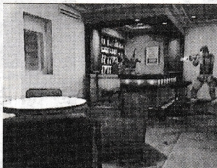
用各种方法来打倒敌人

基本上的战斗方式是以武器攻击为主，当然格斗攻击与后背勒脖子的动作仍然健在。还有举着枪的时候可以将视点转换成主观视点等细部的改良。主视角模式的攻击特征是瞄准能做细微的调整，在中距离的战斗可以发挥很大的效果。作为特工，拳脚功夫当然也要过硬。在公布的画面看来，这方面应该比《MGS》强化了许多，不过有可能把子弹的数量减少，这样也是提高游戏难度的一种方法吧？其实大部分的设定与《MGS》是没有什么区别的，所以只要是用心玩过《MGS》的，要掌握《MGS2》应该是没有什么困难的。当然，具体的还要看 KONAMI 是怎么制作的。



↑背后袭击，《MGS》中就已有此设定，不过这次好像还能把睡着的敌人搬走，如果敌人的 AI 提高的话，这样做似乎很危险，不知道 KONAMI 会用怎样的方法来解决这个问题呢？不过奉劝听话的小朋友千万不要学哦！





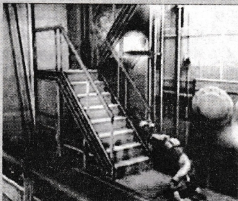
↑主视角则可以精密的控制，准确性当然就高啦！好好的利用这一点吧！

MGS starts again!

危机四伏，一触即发！

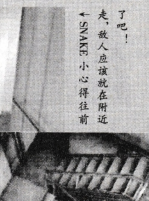
移动动作大幅增加

在公开的画面中可以看到一些前作所没有的动作。例如躲在掩蔽物后方攻击，或是在高处趴下窥探等等动作。这样一来就能更轻松地掌握敌人的所在位置。还有也可以吊在栏杆下移动。似乎还能在栏杆之间移动。跑动时可以慢跑，也可以快跑，甚至可以翻滚。这样使战斗也变得更有战略性，不过操作起来就比较复杂了吧！其实游戏就是这样，主要还是靠自己的掌握，只要能灵活应用游戏中的各种设定，必然会体会到游戏带给你的乐趣。用你熟练的操作去克服重重困难吧！





←SNAKE 小心得往前走，敌人应该就在附近了吧！



↑翻滚的动作非常漂亮，而且非常实用，对脱离战斗非常有帮助，只是操作起来会复杂一点吧，当然也有可能用两个键就搞定。看来比起《MGS》更像一款动作游戏了。只是不知道玩家是不是能够很快上手呢？

METAL GEAR SOLID 2





KCEJ WEST

能控制弹着点的高低



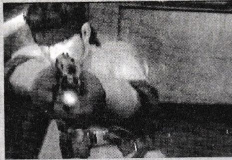
→敌人不再是无准备的作战，而且还带了像盾牌这样的防具，想要打倒敌人就更难了，不过敌人也有弱点，那就是脚部，哇，真实！

在画面上也有出现朝上下不同的地方开枪的场面。面对拿着盾牌的敌人，可以瞄准脚部来阻止他的行动。还有在主视角模式下的攻击，可以自由决定瞄准的地方。

Scheduled to be released in 2001



←连续的扫射，被打中的物体会作出不规则的运动，这也是体现真实的一部分，不过用来表现游戏，那就不仅仅是用来表现真实，同时也使画面的魄力感更佳。



←应该是初期装备的点射型武器，好像没装消音器。肯定不是偷袭。

攻击时可以改变视点

在前作的主视角视点模式只能用来注意周遭的情况，不过这次在使用枪支时也能够切换主观视点与通常视点。在主观视点模式下，可以移动准星来瞄准特定的部位。甚至于可以直接以主观模式来改变面对的方向。





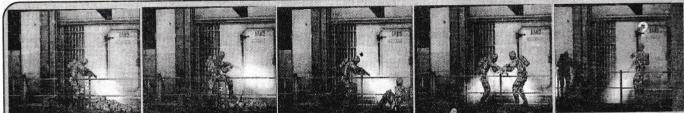
←《MGS》中第一个出场BOSS，被断了右手，练了一段左手枪法，在《MGS2》中再次出场。





←这是一位新人物，不知道她和SNAKE会有什么关系呢？

编后语：结稿时已是深夜，天师、彩火和黄金基因正在谈论游戏业，听得真是过瘾，只是观点基本一致，争论少了一点，不太激烈，不过还是具有代表性的，其中提到的一点就是关于PS2的机能问题。众所周知，PS2的演算能力远远达不到所宣传的那样好，所以对《MGS2》的游戏画面是否能达到像演示中的那样精美还是个未知之数，所以玩家们最好以客观的态度来看待游戏的公布画面。



↑据七支剑推测，左边那位士兵装扮的人可能就是SNAKE本人，那也就是说在本作中是可以换衣服的，不过应该是在特定的剧情下，其实在《MGS》中就已经有过西装革履的SNAKE，只是现在想起来都觉得怪怪的。



前生的罪孽，今生来偿还

2001年春季，SCE又将推出独具特色的RPG游戏。故事与系统两方面带着正统RPG的色彩，这部饰演不同角色的作品名叫《tsugunai～償～》。叙述一个因为触怒了神，而只剩灵魂存在的男人，他赎罪的故事。

责编/七文剑

赎罪

つぐない

PS2 厂商:SCEI 类型:RPG 发售日:2001年春

SCEI在PS2上所制作的正统幻想冒险游戏！

被主角依附，拥有心中创伤的人们



雷斯(主角)

只要是被委托的事件不管善恶一律完成，拥有高强本领的雷瓦（流民的代称），不爱说话也不爱表现出感情。接受了城主的委托，一旦完成了就打算脱离这个行业，可是……。

伊飞姆

有着病弱母亲的雷瓦。为了偿还父亲所积欠的庞大债务，对于非常棘手的工作也无法拒绝。





妃瑟拉

原本是渔夫之男人的女儿。自幼丧母，与父亲两人相依为命。他一直憎恨着母亲逝去的时候，父亲仍出海打渔。

之一，心中有着悲威的创伤（依附转移）。在这登场的五个人其中渔夫、附近的小孩似乎都可以凭依。另外还有像是道具店的主人、角色。这些不擅长战斗的角色，是游戏中主角可以依附的一部份这里所介绍的角色们，



拉夫鲁克

记忆。察觉心中的创痛，却不明白原因。逃亡中不幸丧失官，但现在却被通缉。本是城中的长

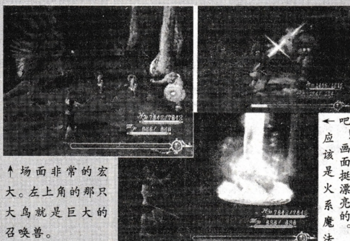
亚修戈

看起来十分可靠，实际上有点笨笨的，做什么都没成功过。被人当成麻烦的人物，但是偶尔会表现出真实的力量。



战斗 BATTLE DEPEND ON…… 在最后的瞬间能够依靠的还是自己

接下来，这个游戏中还是存在着战斗的部分。只是不像一般的RPG游戏，决定角色行动的型态。玩家可以操纵的只有雷斯依附的行动而已。以单独行动为原则，所以参加战斗的角色当然只有一人。这样的设计可能是希望玩家能专心扮演一个角色就好了。总之能够依靠的只有自己而已。虽然如此，敌人还是不管玩家的状况大举的袭来，也有着不可以被打倒的严苛战斗存在，所以打倒敌人与保证自己一样的重要。擅用各种技能，把握转换攻击的时机左右着胜负的结果。另外，游戏的战斗除了设定的脚本外不会发生。所以不会有着没意义的战斗妨碍游戏进行，所以玩家不会感受到多余的疲劳，可以尽情地享受游戏。

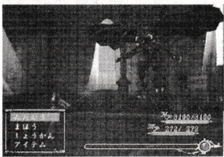


↑场面非常的宏大。左上角的那只大鸟就是巨大的召唤兽。

←应该是火系魔法吧！画面挺漂亮的。

●通常只有一人进行战斗

上文也稍微提到，雷斯的行动几乎都是一人单独的进行，所以战斗也需一个人解决不可。此外依附的角色不同。能力值也会有所变化。



↑一个人面对BOSS，好怕怕呀！会飞的敌人应该用风系魔法比较好打吧！

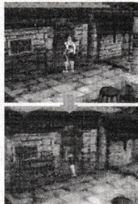
■有着各式各样的攻击手段

防御所储存的储存值主要应用在武器进行攻击上。如果对手是非常难对付的强敌，就展开铁壁的防御，抓到反击时机反击就能看到胜机。此外"亚谬雷特"与"伦"为了使用魔法而有着很细腻的设定喔。



★抓准防御时机

配合敌人攻击的时机按下○钮就可以减轻伤害。而且这时可以得到名叫"储存值"的数值。这个是显示储存力量的状况。



→哇！居然可以穿门而过，这样的神话听过不少，但是在游戏中亲自体验倒还是很稀罕，从画面上看，好象是与生俱来的能力。





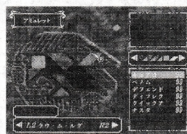


以上是一段依附转移的动画，也就是附体啦！在印象中好像只有恶魔才会附体这一招。现在，主角为了给自己赎罪，不得不用附体来实现自己的目标。这样做对被附者来说好像有点不太公平，但是没办法，这就是主人公的命运，谁也改变不了。但是既然是为了赎罪，为什么还要有战斗，还要杀生呢？似乎有点不合情理，当然，这所有的推论都只是猜测而已，真正会做成什么样子，就只有等它发售了。

使用"亚谬雷特"以及"伦"力量所召唤出的……

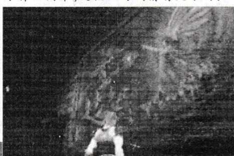
这个游戏的战斗是以一个人进行为原则。这样说来应该会有无论如何都无法获胜的状况发生。这时候可以依赖的就是靠"亚谬雷特"的召唤能力。为了能够平安的度过孤独的战斗，召唤兽可以说是王牌。

另外，在这个世界中，只有拥有名叫"亚谬雷特"古代遗物的人们可以使用魔法。随着组合不同"亚谬雷特"与"伦"使出的魔法也会变化。而要造出"伦"就必须要有魔石才行。



↑将伦镶嵌在亚谬雷特上，就可以使用魔法。配合任务来选择也是很重要的。

↓既然是RPG游戏，剧情的发展当然靠情节来推动，看着墙上的画，好像是遇到了什么困难，这幅画与剧情有关系吗？





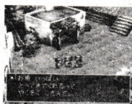
编后语：做完这份游戏介绍，从我的角度来看，这款游戏还是值得一玩的，总体感觉和《一起去探险》差不多，现在游戏中的概念都比较新颖，只是不知道等新鲜劲一过还会不会有感觉。







勇 7



DRAGON QUEST VII

ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

PS 厂商:ENIX 类型:RPG
发售日:2000年8月26日

责编天语

这款游戏在日本的销售量已经超过400万本。这是一个很了不起的数字。它充分说明了对于一款游戏而言"游戏性"是多么的重要。也许我国玩家看惯了那种以大篇幅的CG来煽情的作品,但游戏的乐趣永远不可能从"观看CG"中来。许多朋友对勇7加以指责,认为它画面单调,无甚可玩性。可以理解为那是语言上的隔阂。毕竟勇7卖点的不是CG,而是种种解谜小游戏和转职练级的乐趣。相较于一些每下愈况的"大作",ENIX五年磨一剑的态度为人称道。在此,"菜鸟通"很愿意为广大游戏爱好者奉献一部比较详尽的勇7攻略,尽管我们手头的资料也不是特别的充足(编排上的不足之处请读者谅解)。

关于冒险的各个注意事项

第一次开始游戏的玩家,必须要先创造一个新的"冒险之书",接着才能进行游戏。在开头画面按下START钮后,便可进入"冒险之书"的操作画面,你可以看见以下的指令:

开始冒险(ぼうけんをする)

当你创造了新的冒险之书,或是留存着旧的冒险之书,你都可以使用这个指令来继续游戏。

创造冒险之书(ぼうけんのしょをつくる)

当你想要开始一个新的冒险时,就可以使用这个指令来创造一个新的冒险之书,只要取好四个日文字当做名字,并且选择一个记忆卡储存这个新的冒险之书,就可以开始全新的冒险之旅了。

消除冒险之书(ぼうけんのしょをけす)

如果你想永久的消除你不想要的冒险之书的话,就可以选择这个指令来将冒险之书永远的消除掉。但是要记住,消除掉的冒险之书是没有办法再还原的,请特别注意!

关于游戏的记录

想要中断冒险的话,必须要到"教会"或是有"冒险之书"的地方,记录你的冒险之书。在教会里和神父或是修女谈话时,选择"登录(おいのりをする)"便可以将目前为止的旅程记录到冒险之书里,等待你下次再回来继续冒险之旅。

记录的时候必须选择一个冒险之书,它会将你旧的冒险之书覆盖掉,所以要特别小心不要选错冒险之书了喔。记录会将你故事的进行程度、等级、装备等等一切全部都写进冒险之书,下次重新游戏的时候,全部的东西都会完全一样,所以不用担心辛苦的旅程会白费。

平常时的指令

当你在普通的原野或迷宫地图上按下○键,就会出现有六个指令的视窗(※分别是"谈话(はなす)"、"道具(どうぐ)"、"强度(つよさ)"、"咒文(じゅもん)"、"调查(しらべる)"、"作战(さくせん)"。)

现在就来说明各个指令的用途:(见下一页)

如何操作控制手柄

十字键	当玩家在原野上或是城镇里时，用来操作主角的行走方向。而遇到门的时候，只要对着门的方向前进就可打开门。在需要选择指令的时候，可以控制光标移到想要的指令上。
开始键(START 键)	将地图方向调整成正常的"北边朝上"
左模拟小摇杆	功能虽跟十字键相同，可是必须要打开"模拟(ANALOG)"模式才能使用
模拟键(ANALOG 决定键)	控制左模拟小摇杆的开关，当小摇杆(ANALOG)下方的红灯亮了就代表开，反之则是关
○键	①开启指令视窗，指令的作用稍后再说明 ②决定目前所选择的指令
×键	可将目前的指令选择或是视窗取消掉
△键	这个按键有许多用途，主要是方便玩家使用一些常用的指令 ①可以直接和人谈话 ②可以直接调查可疑的地方或是书柜、宝箱之类的地方 ③可以拿起或投掷桶子、花、壶之类的物品
□键	①变换成较高的视点，可以观察到较远的地方，当你使用这个视点的时候，并不能行动，但是可以转换地图角度 ②当你有打开某些视窗的时候，可有一口气将所以视窗关闭 ③当你得到"不可思议的地图"之后，就可以观看地图
L1 键	让地图以顺时针旋转，也就是往右旋转
R1 键	让地图以逆时针旋转，也就是往左旋转
L2 键	让地图以顺时针旋转 45 度角，也就是往右旋转 45 度角
R2 键	让地图以逆时针旋转 45 度角，也就是往右旋转 45 度角

……平常时的指令……

(1)谈话(はなす)

当你正面有人的时候，便可以使用这个指令和对方谈话。就算前面没有对象，也可以和同伴谈话，如果有想知道同伴现在的心情，就跟他们谈个话吧。

(2)道具(どうぐ)

这个指令可以确认同伴们身上带的道具，以及整顿装备时用的。选择了这个指令之后，再选择同伴的名字或是"袋子(ふくろ)"，会出现不同的视窗。一人最高可以携带12样道具，如果已经满了却还传东西给那个同伴的话，就会变成交换道具的位置。道具前面有个"E"的符号代表那样道具是正在装备中。

■而指定某样道具之后会出现以下选项：

使用(つかう)	使用那项道具
传递(わたす)	将那项道具传递给另的同伴或是收到ふくろ里面
装备(そうび)	装备那项道具
丢弃(すてる)	将那项道具丢掉，并且再也不拿回来
放弃(やめる)	取消目前的视窗，不做任何动作

■选择袋子(ふくろ)的时候：

在"袋子(ふくろ)"里面，同样的道具会集中在一起，并且在右方会有个数。而在袋子里，可以存放的道具种类并没有限制，若是存放的道具种类超过一页的时候，按十字键的左或右便可以换页。

(3)强度(つよさ)

这个指令是用来查看主角和同伴们的能力值，你可以选择同伴的名字来各别查看他们的能力值，或是选择"全员(ぜんいん)"同时查看全部伙伴的能力值。

当你选择到其中一位同伴的名字上时，会看到很多资料，其中正中间上方可以看见角色的名字，下面一点则是职业名称，再来是性别(せいべつ)和等级(レベル)。正下方的格子里是这个角色所装备的道具。最右上的小格子里则是现在所持有的金钱(G)。而右下方里面有很多名词和数字就是这个角色的能力值了(**说明请见下一页表格**)

(4)咒文(じゅもん)

是可以在原野移动中使用咒文或特技的指令，决定之后会看见同伴和同伴所会的咒文或是特技，以及要花费的MP和剩余的MP还有效果。

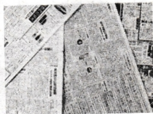
(5)调查(しらべる)

调查正面的事物时和△键是一样的用途，不过要是使用这个指令的话也可以调查自己的脚底下，根据情形不同，使用的时机也不同哦。



←堀井雄二先生。

↓勇7是报纸炒作热点。



(6)作战(さくせん)

作战里面有六个指令,以下是说明:

补满(まんたん)	会自动使用咒文将所有同伴的 HP 回复到全满的状态,但并不会使用道具来回复,MP 也是消费咒文的部分而已,不会多扣
装备(そうび)	武器和防具之类的装备品,光是带在身上是没有用的,所以要用这个指令让同伴们装备起来
变更作战(さくせんがえ)	决定战斗时使用的作战方法,详情请参照"战斗时的指令"
队列变换(ならびかえ)	变更队伍的先后排列,站在前面的同伴较容易受到攻击,所以 HP 较低、守备力较差的同伴就排在后面吧
道具整理(どうぐせいり)	将装备品和重要道具以外的所有道具全部放进"袋子(ふくろ)",也可以只选择同伴中的一个人
袋子整理(ふくろせいり)	将袋子(ふくろ)里面的道具依照种类依序排好

战斗时的指令

在原野或是洞窟里走动时,会有一定机率会遇到魔物,这时就会进入战斗画面了。在战斗中如果 HP 变成 0 的时候,角色就会死亡,所以记得要用咒文或是道具来回复体力。

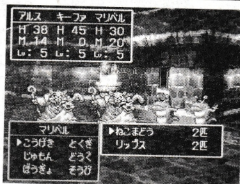
■战斗时的四个指令

一开始会出现四个指令,选择"战斗(たたかう)"的话就会开始战斗。如果按十字键的左或右的话可以变更战斗中字幕的速度,数字越小越快。其他的指令各有其用途,以下便是介绍:

(1)战斗(たたかう)

选择战斗之后会再出现六个指令,这些就是和魔物战斗所不可或缺的指令了。

攻击(こうげき)	空手或是使用武器的直接攻击,普通是选择一个敌人来攻击,不过根据装备武器的不同,有时可以同时攻击很多敌人
咒文(じゅもん)	使用一个已学会的咒文,里面有三个种类的咒文可供选择,"损害(ダメージ)"是攻击性咒文,"回复(かいふく)"是回复咒文,"其他(そのた)"是其他各种效用的咒文
防御(ぼうぎょ)	摆出防御姿势,可以减少敌人直接攻击的伤害
特技(とくぎ)	使用一个已学会的特技,特技的种类和咒文一样
道具(どうぐ)	使用目前这位角色身上所持有的道具,可是要注意,放在"袋子(ふくろ)"里面的道具是不可以在战斗中使用的
装备(そうび)	可以在战斗中变更武器或防具,有时根据敌人的种类而更换有效的装备也是很不错的战法



←在战斗画面中,都是些看不懂的假名,没有多少汉字。而勇7的战斗特色之一竟是『对话』,更加令我们感到头痛。

强度(つよさ)指令说明

体力(HP)	表示这只角色现在的体力。受到敌人的攻击或是碰到特殊的伤害地形时便会降低,要是降低到 0 以下的时候,角色就宣告死亡,必须到教会复活才能继续战斗,不过也有复活的咒文可以使用就是了。
魔力(MP)	表示这只角色现在的魔力。使用咒文的时候便会下降,跟 HP 一样,如果降到 0 的时候就不能继续使用咒文了。
等级(Lv/レベル)	这代表角色整体平均的强度。累积打倒敌人后得到的经验值,达到一定的数值就会提升等级。提升等级的时候最大 HP、最大 MP 和能力值会上升,有时还会学到新的咒文或是特技。
力量(ちから)	这是力量的强度,这个数值越高攻击力也越高,当然在战斗中给予敌人的伤害也越大。
速度(すばやす)	代表角色在战斗中的行动速度,这个数值越高就代表在战斗中可以比敌人先行动的机会越大。
体力(みのまもり)	代表角色身体强壮的程度,这个数值越高守备力就越高,在战斗中受到敌人的攻击时伤害也较小。
智慧(かしこさ)	这个角色的聪明程度。
帅气度(かっこよさ)	代表这个角色的帅气程度,根据装备的不同数值会有变化,虽然跟战斗并没有直接的关系,不过这个数值要是很高的话,可能会有什么好事也不一定。
攻击力(こうげき力)	力量加上装备的武器的攻击力之后合计出来的数值,数字越大表示在上 给予敌人的伤害也越大。
守备力(しゅび力)	体力(みのまもり)加上装备的防具的守备力之后合计出来的数值,数字越大表示战斗中敌人对这个角色的伤害越小。
最大 HP(さいだい HP)	这是 HP 的最大值,角色目前的 HP 不论如何都不会超过这个数值,当你在宿屋过夜之后,HP 便回复到这个数值。等级提升时这个数值也会上升。
最大 MP(さいだい MP)	这是 MP 的最大值,角色目前的 MP 不论如何都不会超过这个数值,当你在宿屋过夜之后,MP 便回复到这个数值。等级提升时这个数值也会上升。
经验值(Ex)	在战斗中打倒魔物之后便可以得到经验值,提升这个数值之后便可以提升等级。每个等级所需要的经验值皆不同。

(2)谈话(はなす)

在战斗中和同伴对话的指令，选择之后同伴就会告诉你有关战斗的资讯，但并不是每次都很有用就是了……。另外，要注意有时谈话次数太多的话会被敌人攻击哦。

(3)作战(さくせん)

这是决定同伴们的作战方法的指令，可以各别的对同伴下指令，或是用“全员(ぜんいん)”指令对全部同伴下同样的指令。一共有六种作战方法可供选择，以下是说明：

积极攻击(ガンガンいこうぜ)	尽可能的将敌人以最快速度消灭掉，完全不管还剩下多少MP，尽全力使出特技或是咒文将敌人解决。
一切看我(おれにまかせろ)	受到这个指示的同伴不会参加攻击，全心放在回复咒文或是攻击补助上面，攻击敌人的工作完全交给玩家自己。
珍惜生命(いのちだいじに)	以队伍全体的体力为优先，无论如何都以保护同伴的性命为最优先，是怕不小心全灭时使用的作战。
拼命努力(バッチリがんばれ)	均衡的使用攻击和防御，不浪费多余力气的作战，咒文和特技也是必要时根据最有效的方法来使用。
勿用咒文(じゅもんつかうな)	完全不使用咒文的战法，但是却会活用回复、防御以及特技来作战，想节约MP的时候就选这个吧。
下达命令(めいれいさせる)	完全让你直接操作这位同伴，也就是说所有的动作都靠你来决定，一开始全部的同伴都是以这个作战进行。

(4)逃跑(にげる)

当你遇到怎么打也不会赢的对手时，逃跑就是必要的了，留得青山在不怕没柴烧，何况全灭的时候“所持金”还会减半呢？但是逃跑并不是每次都会成功的。



特别要注意的事项

(1)角色的异常状况

有时会因为某些攻击或特殊事件而让角色发生异常，这时要赶快治疗才行。

中毒(どく)	状态表出现“どく”的时候，就表示这个角色中毒了，这时只要走路，HP就会慢慢的减少。只要到教会或是使用咒文、道具就可以解毒了。
麻痹(マヒ)	状态表出现“マヒ”的时候，就是这个角色被麻痹了，他会完全不能动直到回复为止，虽然放着不管他也会回复，不过也可用咒文或是道具让他立刻回复。
诅咒(のろい)	状态表出现“のろい”的时候，就是中诅咒了。中了诅咒的角色会发生一些不幸的事，必须要到教会才能解开诅咒。
濒死	当HP很少的时候，状态表会变成黄色，这时只要回复HP就会变回正常的白色了。
死亡(しに)	HP变成0的时候角色就会死亡，不但会被放到棺材里，而且状态表还会变成红色的，赶快想办法让他复活吧。

(2)街道或城镇内的建筑物

■教会

教会是非常重要的地方，你想要记录冒险之书、解开诅咒、复活同伴都要在这里才能进行，以下是教会可以使用的指令：(请见右边表格)

■武器店(ぶき屋)、防具店(ぼうぐ屋)、道具店(どうぐ屋)

在离开城镇之前，可以逛逛街上的商店，里面有时可以买到不错的装备或道具，对战斗有很大的帮助。其中也有放着贵重或是稀有的物品的店，这就要靠你自己去挖掘了。另外，不需要的道具可以在任何一家商店卖掉。

■旅馆(やど屋)

宿屋回复队伍HP、MP最好的地方，除了异常状态之外，不论受到多大的伤害，都可以借由在宿屋过一夜而完全回复，当然这也要收点费用。

■货币银行(ゴールド银行)

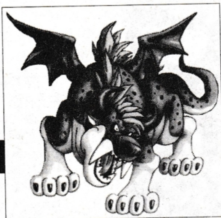
可以将冒险中得到的金钱(G)存进所谓的银行，单位是“1000”，必要的时候可以随时提出来。因为队伍全灭时金钱会减半，所以多余的钱还是放在银行比较保险。

祈祷(おいのりをする)	将目前为止的旅途记录下来
听取神谕(おつげをきく)	告诉你到下一周等级还需要多少经验值(Ex)
死者复活(いきかえらせる)	让死亡的同伴复活，可是要付香油钱才行，而且要复活的同伴等级越高，香油钱也越贵
中毒治疗(どくのちしょう)	治疗中毒的同伴，需要香油钱
解除诅咒(のろいをとく)	解除同伴所中的诅咒，解开诅咒时，附有诅咒的装备品也会跟着消失，需要香油钱
没事(やめる)	当你不需要帮助的时候就选择这个离去，跟╳键其实是同样意思


DRAGON QUEST
ドラゴンクエストVII
VII
エデンの戦士たち

攻略前言

在标题画面按START键进入游戏后，如果是第一次进入游戏，请先选第2个选项："制作冒险之书（ぼうけんのしょをつくる）"。



接下来要取主人公的名字，由于没有内定的名字，请玩家自取。在游戏中，一律以"主角"来称呼主人公。接着是在指定的记忆卡留下记录档。在完成这道手续之后，就会在记忆卡中留下一个与主角名字相同的档案，并出现："已作成冒险之书(冒险の书を作成しました)"的讯息。

在记录档制作完成之后，就会直接进入游戏。至于下次再进入游戏，则要选第1个选项："进行冒险（ぼうけんをする)"。至于第3个选项："删除冒险之书（ぼうけんのしょをけす)"，则是杀掉记忆档。

攻略开始

主角的故乡，鱼铃村（フィッシュベル）是个风光明媚的海岛。由于岛上的居民一直无法发现这个小岛以外的世界，因此岛上的居民大都认为这个海岛是世界上唯一有人烟的地方。此外，岛上有一些遗迹，而主角与奇凡（キーファ）王子偷偷的跑到岛上的遗迹探险。但在走出遗迹时，却被青梅竹马的玛莉（マリベル）发现。

玛莉（マリベル）追问主角在遗迹中搞什么鬼，问主角是不是无论如何都不告诉她。此时会出现选项，笔者选："不（いいえ）"。玛莉怪主角老是这么神秘，并且表示总有一天要查上水落石出。玛莉忽然想到，明天就是村子的重要祭典"艾米多捕鱼活动日（アミット渔の日）"，于是急急忙忙的就跑回家了。

在可以行动后，进入左上不远的民宅，也是唯一没上锁可以进去的民宅（教会除外），可以看到主角之母，梅琳（マーレ）与主角之父・鲍卡诺（ボルカノ）都已经准备就寝。以△键调查柜子可得到10元，调查门口附近挂在墙上的袋子可得到"药草（やくそう）"。由左边的梯子上2楼，调查柜子可得到"皮帽（皮のぼうし)"，下方的宝箱里有110元。然后一靠近床就会出现选项决定要不要睡觉，请选："是（はい）"。

第二天一大早，主角就被母亲梅琳叫醒。父亲早已经准备出发前往艾米多港（アミット港），梅琳叫主角也去艾米多港帮忙父亲准备祭典。在离开家门之前，梅琳将父亲鲍卡诺（ボルカノ）爱吃的"鲤鱼三明治（アンチョビサンド）"交给主角，并且提醒主角记得先去一趟教会。

在左侧的洞窟之中有许多瓶瓶罐罐，打破后可得到几块钱以及"药草（やくそう）"。此外，进入位于村子右侧港口的建筑物后，除了可在桶子找到"药草（やくそう）"之外，还可以在2楼的柜子中找到"发带（ヘアバンド）"。

在玛莉的家后面有二个木桶，砸坏之后可以得到5元。

到达港口之后，与渔船周围的人聊天后得知在鱼铃村中，渔夫是个相当受欢迎的职业，渔夫受到许多女性的欢迎。在其中也有人在卖纪念品，种类有"艾米多馒头（アミットまんじゅう）"、"艾米多仙贝（アミットせいべい）"。而据说这次的捕鱼祭在主角父亲鲍卡诺的提案下，决定到更北的地方进行活动。

在与船上的人交谈之后，得知父亲鲍卡诺是个受人敬重的渔夫，船员也勉励主角要成为像父亲一样的捕鱼高手。

走上船之后，与位于右舷的鲍卡诺谈话，主角会自动将　鱼三明治交给鲍卡诺。接着别忘了由船中央的入口进入船仓搜括。

在走下船仓第二层后，会看到躲在桶子间的玛莉（マリベル）。请以△键打破桶子后，就会和玛莉谈话。原来玛莉想要偷偷混上船，但此时却被厨师长（コック长）发现。玛莉虽然想以拍马屁的手段请厨师长放她一马，但厨师长却不为所动，坚持要请玛莉的父亲来将她带走。玛莉为此相当生气，把一切都怪在主角头上，并要挟要将主角与奇凡（キーファ）王子的秘密基地告诉大家。

走出船仓后，渔船也准备要出航了，正式为艾米多捕鱼活动日（アミット渔の日）揭开了序幕。在出港前，父亲鲍卡诺告诫主角，他不在时要好好的照顾母亲，锻炼自己成为一个好的渔夫。

主角正准备要回家，却有一位士兵通知主角说国王急着有事召见，请主角到城里一趟。士兵离开后，玛莉也想要

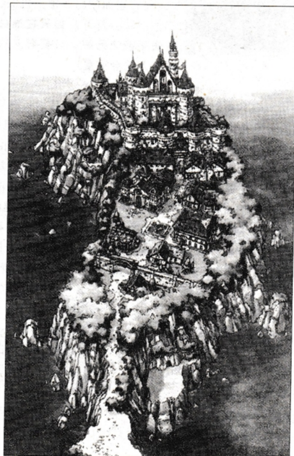
跟着主角到王城，并出现选项，笔者选："是（はい）"。玛莉加入后，往教堂走没几步，玛莉会告诉主角，在前面没有人的时候，使用"会话（はなす）"指令可以与她谈话，并出现选项问主角听懂没有，请选："是（はい）"。

接着请由教堂左后方的山道离开村子，先到村子左方的一个小屋中，小屋中住着一个能和动物交谈的矮人，矮人会问主角是否来自葛兰艾斯坦（グランエスタード），这时出现选项，笔者选"不是（いいえ）"。矮人告诫主角要小心一个名为"贺达拉（ホンダラ）"的人，不要随便相信他。

进入左上方不远的葛兰艾斯坦（グランエスタード）。进入城镇后，玛莉就丢下主角一个人去逛街了。在入口右侧的酒店2楼的柜子里可找到"桧棒（ひのきのぼう）"。在城镇中走访一阵之后，得知父亲鲍卡诺的弟弟贺达拉在城镇上的风评并不好。接着由城镇上方的出口可进入王城。

走上王城3楼就听到国王暴跳如雷，急着找奇凡王子。国王一看到主角，就将主角拉到座位上方房间，要求主角直视国王的眼睛，此时会出现选项，笔者选："是（はい）"。国王接着问主角是不是有事瞒着他，请选："不(いいえ)"。

国王认为主角一定有事瞒着他，因为奇凡王子最近一直不太对劲，一天到晚很兴奋的样子。今天竟然拿走了王



妃的"遗物戒指（形见の指轮）"！国王希望主角能劝劝奇凡王子，言行举止要像个王子，不要再一天到晚无所事事的样子。

由王宫1楼左上角走到储藏室，在罐子中可找到"旧背镜（古びたメガネ）"。记得将它还给老爷爷，他会告诉主角有关于古代神魔大战的事。

走出葛兰艾斯坦，往鱼铃村（フィッシュベル）上方的古代遗迹去。在入口左侧不远的地方可看到一个穿红衣的人，那个人就是奇凡王子。

奇凡找到了"王族古文书（王家の古文书）"，并且很兴奋的交给主角，要主角打开来看看。在道具栏使用"王族古文书"之后，看到古文书中画了一个贤者，而贤者手中的杖发出了太阳般的光芒。接下来则画了许多刻着文字的石板，但主角看不懂石板上的古代文字。

看完后再度与奇凡谈话，奇凡觉得下方的石像与古文书中的贤者很像。接下来，如果能让石像放出光芒，应该会发生什么事。因此，奇凡才拿走了王家的宝珠"太阳石之戒（太阳石の指轮）"。奇凡发现贤者像的杖好像有机关，于是决定将戒指装上。此时会出现选项，请选："是（はい）"。

而奇凡满心期待的将戒指装上，虽然戒指在被装上的一瞬间放出了光芒，但接下来却什么事也没发生……所以奇凡决定再回到王宫寻找线索，决心解开这个遗迹的谜题。至于古文书，奇凡决定先交给主角保管。

回到葛兰艾斯坦城，由城镇右上方角落的通道，经由地下通道可找到一间大房子。打破房子前的桶子，可得到"智慧种子（かしこさのたね）"。与地下室里的老人谈话后，会出现选项决定要不要让老人看，请选："是（はい）"。

老人本来以为主角是来卖古书的，结果老人看了之后，出价500元要买下这本书，并出现选项，请选："不（いいえ）"。老人知道奇凡已经找到戒指，建议主角去找城里的学者——勃库莱（ボンクラ），他可能会知道什么线索。老人将古文书留下，准备慢慢解读里面的内容。

回到城镇，进入入口右侧的酒店，会看到主角那个不成材的叔叔贺达拉（ホンダラ）正在调戏女服务生。贺达拉拥有一颗名为"热情石（ホットストーン）"的宝石，据说拥有这个宝石的人会增加对女性的魅力（※有个警卫想向他买，结果贺达拉叫价5000）。

在贺达拉离开酒店后，跟着进入城镇右上角的贺达拉的家。喝得烂醉如泥的贺达拉正倒在床上呼呼大睡，调查贺达拉之后，热情石就会掉到床下，所以请不要客气，以调查指令拿走热情石。

再进入古代遗迹，对贤者之像使用"热情石（ホットス



トーン)"之后，却还是没有任何反应。不过，主角倒是在贤者之像旁发现了奇凡的留书，奇凡要主角到城堡找他。

回到城堡2楼，奇凡的房间就在楼梯左侧。奇凡为了解开贤者之像的谜，用尽了各种方法，还是完全没用。奇凡问起古文书的下落，问主角是不是搞丢了，此时会出现选项，请选："不(いいえ)"。在知道主角将古文书交给老人解读后，奇凡很兴奋的要主角带他去看那位老人。

找到老人后，老人表示他已经解开了古文书的秘密，知道老人将古文书解开的奇凡相当兴奋，马上追问老人古文书内容。老人认出奇凡是王子，倒是奇凡相当不耐烦的要老人赶快说明古文书内容，看到奇凡鲁莽的态度，老人要奇凡冷静下来。

之后，老人开始说明古文书的内容。原来画上的光与太阳光无关，指的是人的热情，必须是命中注定的人才能打开机关。只要在贤者之像面前诚心诚意的祈祷，在石像感受到其纯洁热情的念力之后，自然就会指示他的未来之路。至于谁是命中注定的人，老人猜想应该是造出那些遗迹的人或是其后裔。



听到老人这么说，奇凡表示他不知道自己是不是命中注定的人，但是自己的热情是绝对不会输给任何人的。看到这么有自信的奇凡，老人就将古文书中所记载的方法教给二人。

方法是"被选上的人啊，你们就在守护门的贤者之前祈祷吧！在接受到巨大的思念或者是心灵洁净的热切思绪时，你要前进的道路一定会在你的面前出现"听到老人的解释，奇凡相当有自信的认为自己就是命中注定的人，而且自己的热情也一定能开启道路。老人看到奇凡这么有自信，也表示说不定奇凡的这种自信就是开启门的关键也说不定。

才刚离开秘密通道，奇凡就被国王派出的士兵逮个正着。两个士兵哀求奇凡，表示自己上有高堂下有妻小，希望奇凡能乖乖的跟他们回去见国王，否则就要失业了。于是奇凡要主角先回家等他。

当天晚上，奇凡又趁机溜出王宫，直接闯入主角家。前往古代遗迹的贤者之像后，奇凡会问主角准备好了没用，并出现选项，请选："是(はい)"，要选择2次。

奇凡对主角表示，既使在这之前有任何的苦难，他都会勇往迈进。之后，两人就开始祈祷，在两人开始祈祷后，贤者之像果然开始发光。不久，贤者之像的光芒竟然将遗迹的大门打开了！

一进入古代遗迹内，奇凡在地板上发现了一些文字，主角看了之后，发现与古文书中的文字似乎是同一个系统的。不过两人也看不懂古文字，在奇凡的催促下，两人继续在遗迹内搜索。突然间，主角看着地板上的文字念出"当古代遗迹被打开的时候，传说将再度的被传颂"，奇凡对主角突然能看得懂古文字相当惊讶。

与奇凡一起进入古代遗迹内部，经过吊桥后，会看到一块墓碑，由下方调查后，会出现："我是炎之守卫。纵使火焰消失，也要再度点燃。我守护的火将变成圣盔(我炎の番人なり。炎消えるとも 我再びこれを ともさん。我が守りしはかぶとなりき)"的讯息。(这段文字也是古文字所写成，奇凡完全看不懂，但主角却能看懂一部分)。

继续往前走，来到一个有4个捧着火的石像，房间的中央也有火盆。请先站在火盆的左侧调查，调查后会出现选项，决定要不要将火熄灭，请选："是(はい)"。右侧的石像往中间靠之后，原来右侧石像的所在位置会出现机关，踩下之后，会出现秘道，里面的宝箱放的是"圣者之盔(圣者のかぶと)"。

在通过有瀑布的桥之后，会发现前面的门打不开。由右侧的楼梯往下走，最后会来到有个大天平的房间。先别踩上天平，下方有个白色石头，地上还有两个机关。将白石向左推，推到最左边的机关，最左侧的门会打开。进入之后，将里面的白石推上机关，左边第二个门就会打开。**如果在推白石的时候失手造成无解，只要离开这个房间再进入就会重置。**

接下来走上天平，在天平往下垂之后，上方的房间里的宝箱是10元。接着将天平旁的白石往右推到机关，最右侧的门会打开。再走一次天平，并立刻走下天平，由两道打开的门进出，在天平再度恢复左侧之前，进入左天平原本会挡住的通道。

前面又有一个打不开的门，由左侧的楼梯继续前进，最后会来到一个有狮头像的房间。狮头像右侧的石板，会出现："我是只看真相的人。心正者，抓得住通往未来的指标……心恶者，失其手(われは真实のみを见きわめる者なり。こころ正しき者は未来への 道しるべをつかみとり……こころ悪しき者は　その手を　失うであろう)"。

调查狮头像之后，会出现选项决定要不要将手放人，请选："是(はい)"。结果，主角得到了"古代之钥(古代のカギ)"。

回头走到那道原本打不开的门，里面有个壁画，上面画了类似树枝的图案。调查石碑，得到"有生命的树木，都

会向着太阳舒展树叶。迷路的旅人也应探求阳光前进”的讯息。

接下来请按“**左、右、左、左**”的分岐路线走，万一走错，就会成为无限回路，请回头重新来过。

继续往前走会来到一个有水路的房间，其中左半边没有水，右半边有水，里面还有个装有“命之树果（命のきのみ）”的宝箱。进入上方的通道后，最后会找到一个台座，上面还有个蓝色的珠子。调查之后可取下蓝色珠子，请过桥走到右侧，将蓝色珠子丢到右边的台座上。此时水门会开始动作：左降右升。由右下的通道，回到刚刚有“命之树果（命のきのみ）”宝箱的房间。

由右侧没有水的通道往下走，最后会通到一个有六块石板的房间，里面还有4个有颜色的地板。将左侧（**※由上往下数**）第二个推至黄色地板处，第三个推至绿色地板处，将右侧第一个推至蓝色地板处，第三个推至红色地板处即可解开门锁。里面的宝箱放的是“圣者之铠（圣者のよろい）”。

再度往回走到有水的房间，搭乘木筏进入下方水道，先拿走水道中的另一个宝箱，里面装的是“圣者之剑（圣者のつるぎ）”。接着再由楼梯往上走，2度换乘木筏后，可拿到另一个装有“圣者之盾（圣者のたて）”的宝箱。

由下方的楼梯回到有瀑布及4个石像的地方，对着4个石像由左至右分别依序使用：“圣者之铠（圣者のよろい）”、“圣者之盾（圣者のたて）”、“圣者之盔（圣者のかぶと）”、“圣者之剑（圣者のつるぎ）”，上方的门就会应声开启。里面会先看到一个“冒险之书（冒险の书）”，可以利用来记录。

再往前走，会看到一个有九个台座的房间，房间中还有两个举着大火把的石像。先拿起左侧的蓝色火把，由梯子往上走到右侧石像的火把旁，调查后点燃火把，会看到蓝色火把该点燃的台座（**※左下、中央、右下**），再利用火把点燃相对台座。

将蓝色火把放回原位（使用调查指令），再拿起右边的红色火把，走到左侧石像的火把旁，调查后点燃火把，会看到应该点燃的台座（**※左上、右上、中下**），将相对台座点燃后，上方的门就会开启。里面的石碑旁有个东西，调查后可得到“神秘石版黄（ふしぎな石版黄）”，对于这石板的碎片，奇凡起初不在意，但是之后在石板上发现了与古文书中记载的地图相似的图案。由右侧的通道走到一个有黄色台座的房间，地上可找到另一个“神秘石版黄（ふしぎな石版黄）”。



调查左上方的台座，会出现摆放石板的画面，将两个捡到的石板放上去（**※有时要利用LR钮旋转来排放**）。将两个黄色石板放上去之后，还是缺了一块，于是奇凡（キーファ）决定先回去问问看得懂古文书的老人再说。

再走到左侧的房间，可找到“神秘地图（ふしぎなちず）”。房间右下角有蓝色火焰的建筑，进入这个建筑后，会转送到另一个地方。走出地下通道之后，回到了古代遗迹的地表。奇凡交待主角帮忙找出其它的碎片，他自己也会找找看。

离开古代遗迹，回到主角家中后，与坐在餐桌前的父亲谈话，这次的“艾米多捕鱼活动日（アミット渔の日）”结果是大丰收。在鲍卡诺（ボルカノ）的印象中，除了主角出生的那一年之外，好像还不曾有过这么好的收获。

正准备离开时，叔叔贺达拉（ホンダラ）叫住了主角。贺达拉问主角是不是拿走了他的“热情石（ホットストーン）”，并出现选项，请选：“是（はい）”。

来到村子里，整个鱼铃村笼罩在捕鱼大丰收的气氛中，到处都在谈论着鱼的事。在港口与在船附近走动的水手谈话，水手谈到这次出海网住了一个奇怪的东西，而且那个东西被主角的父亲鲍卡诺带走了。

再度回家与父亲交谈，原来渔网网住了另一片“神秘石版黄（ふしぎな石版黄）”。而且本来是打算交给国王，但想到主角与王子的交情，于是决定将石板交给主角，让主角交给王子去处理。

前往葛兰艾斯坦（グランエスダード）城堡2楼，在找到奇凡王子后，与他谈话会出现选项，请选：“是（はい）”。奇凡知道这片黄色石板是被渔网捞起来之后，觉得这真的是命中注定。于是很兴奋的准备立刻冲到神殿将这块石板放上去。

两人回到古代遗迹后，正准备由原路回到神殿时，却被在一旁埋伏多时的玛莉（マリベル）人贼俱获。玛莉也要跟着主角及奇凡一起行动，此时会出现选项，请选：“是（はい）”。

由传送点回到神殿深处后，再走回右侧的黄色石板房间，调查左上角的石座，众人在忐忑的心情下，将最后一片黄色石板放上去。此时石座突然放出一阵眩目的黄色光芒，众人就在这阵强光中失去了意识……

当人醒来之后，发现自己身处于一片以前未曾见过的森林，而且天空显得相当灰暗，让人很不舒服。觉得很无聊的玛莉决定自己一个人先跑回家。

主角与奇凡才走没几步，就听到了玛莉的惨叫声，两人循声一探究竟，结果发现玛莉被3只史莱姆(スライム)包围。

将3只史莱姆打跑后，玛莉被这些怪物吓得花容失色，并且要主角负起责任，将她平安的送回家。相对的，奇凡则因为魔物的出现，显得相当兴奋。

往外走没多远，在森林中遇到了一个女战士。奇凡很有礼貌的报上自己的姓名及身份。而这位女战士名叫曼琪妲(マチルダ)，之所以来到这个有魔物出没的森林，是为了摘一种草来供奉旁连的坟墓。为何她不用花来供奉？是因为这一带根本找不到花。玛莉一听到这一带找不到花，就将自己在葛兰艾斯坦附近森林中捡到的，原本想带回家种的花种子交给曼琪妲，曼琪妲则很高兴的将花种子撒在坟墓周边。

奇凡说明自己想回家的意愿，但曼琪妲却表示众人已经无法回家了。为了回报玛莉的花种子，曼琪妲准备带众人回到附近的村子休息。

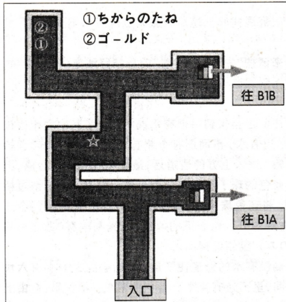
走出森林后，右边就是乌德巴那村(ウッドパルナ)。一进入村子后，曼琪妲却不知何时离开了众人。

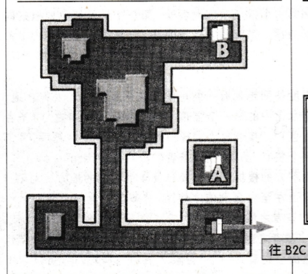
乌德巴那村原本是英雄・巴那(パルナ)的出生地，流传有英雄巴那的英勇传说。但是在这个村子中，看到的房子却大都残破不堪。原来，魔物抓走了村中的女性，并要挟村里的男人必须破坏自己的房子，否则那些女人就要遭殃。

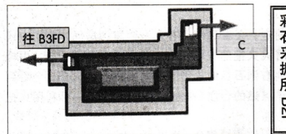
进入村子最上方的房屋后，里面的小孩吓了一跳，本来还以为是魔物找上门来了。这个叫帕德里(パトリック)的小孩问众人是不是遇到了曼琪妲，并出现选项，请选："是(はい)"。

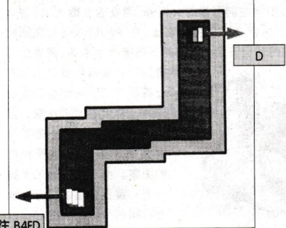
帕德里表示，曼琪妲是守护这个村子的人，可是最近好一阵子都没有看到她。可以行动后，再与帕德里谈话。帕德里的父亲・韩克(ハンク)原本是这个村子的战士，为了救助村子的女人而被魔物打伤。医生表示，要治好韩克的伤，就必须要有闪耀绿色光辉的宝玉。虽然在东南方的矿山有不少这种宝石，但没有人敢去拿。帕德里希望众人如果再遇到曼琪妲，能转告她这个消息，请她去矿山拿绿色宝玉。**(“彩石采掘所”地图请见右边和下一页)**

离开村子后，进入右下角的彩石采掘所(カラーストーン采掘所)。在矿山外的房屋外面打破其中的一个桶子可得到“药草(やくそう)”。进入矿山后，在1F的★处会遇到曼琪妲。原来曼琪妲感应到此地有魔物，因此赶来此地探个究竟。奇凡则趁机将韩克需要绿色宝玉的事告诉曼琪妲，但曼琪妲却显得有点无奈。因为要绿色宝石就必须要有绿色的彩石，但是矿山中现在还有没有绿色彩石谁也不

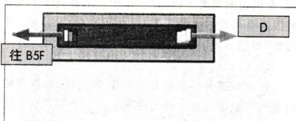




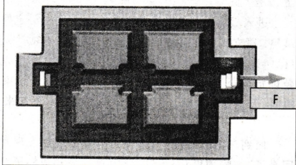




彩石采掘所 B4F



彩石采掘所 B5F



知道。而且曼琪妲表示自己也有急事，所以说如果看到绿色彩石的话，会记得帮韩克拿。听曼琪妲这么说，玛莉问曼琪妲是不是不想帮助帕德里（パトリック），曼琪妲也没有否认。

往下走到 B2F，会看到许多矿石挡路。只要将同颜色的矿石放在一起，就会自然消灭。在 B4 的矿石则比较麻烦，其排列如下：

红黄 红黄　　红 红
蓝 蓝 蓝 红

先将下排最右侧的蓝矿石向左推，接着将下排的红矿石向左推，再将上排右边的黄矿石向左推，再将上排右边第二颗红矿石向左推，即可通过。

在 B5F，先将最右侧的蓝矿石向左推，再将中央左侧的红矿石向左推，再将中央上方的红矿石向左或右推，让出中央通道。再将中央上方的黄矿石由上往方推至正中央，再由右往左推，就会出现通道。

走到 B6F 之后，果然发现了一颗绿色矿石。正当众人在麻烦要怎么把这个大矿石带走时，曼琪妲（マチルダ）突然赶到。原来，她看到众人继续深入矿坑，突然觉得良心不安，于是赶来看情况。曼琪妲表示，她刚才也不知道自己怎么搞的，明明应该助韩克（ハンク）一臂之力，却突然变得那么冷漠。知道主角一行人的问题后，曼琪妲集中注意力，将矿石打破，并将其中的一块碎片交给了主角（**※得到绿色の宝玉**）。曼琪妲表示自己依然有急事，得赶快离开。曼琪妲在离开前，突然又好像想到了什么，而将“木之人偶（木の人形）”交给了主角。

这个人偶，是曼琪妲还年轻时，她哥哥送给她的纪念品。虽然是有价值的纪念品，但曼琪妲却觉得这个东西与现在的她不相称，于是送给了主角。

回到乌德巴那村（ウッドパルナ），要到旅馆寄宿时，旅馆主人说旅馆正在整理中，而且帕德里交代要请主角住宿。再进入最上方的房子与帕德里谈话，他会问主角是不是遇到了曼琪妲，并出现选项：“是（はい）”。帕德里接过了“绿色宝玉（绿色の宝玉）”后，将它放在韩克的身边。如此一来，韩克的伤就会好得比较快。

帕德里接着告诉大家，曼琪妲也算是他与韩克的救命恩人；在韩克前往东塔（东の塔）向魔物挑战时，帕德里也不放心的偷偷跟着父亲。当帕德里赶到东塔时，只见父亲倒在入口，而当时的曼琪妲正为了解救韩克而与魔物交战。帕德里为了让大家好好休息，特地付钱让大家在旅馆休息。



在休息时，玛莉问主角说如果回不了家的话，会不会感到寂寞。玛莉说想要回家找爸爸、妈妈……，突然玛莉又说是开玩笑，说自己不会说这种话，刚才是演戏的，叫主角赶快睡。

当天晚上，主角睡着之后，却梦见了曼琪妲的往事：曼琪妲的哥哥发现了魔物，等不及村中的战士一起出发，就自己先跑去追击。在出发之前，他特地将自己刻的人形交给曼琪妲当纪念品……

第二天起床后，赶到韩克（ハンク）家一看，果然发现韩克成了一条活龙，接着请与韩克谈话。韩克先对主角取回绿色宝玉医治他表示感谢之意，之后由韩克的谈话中得知，韩克在东塔被魔物摆平之后，完全不知道这段期间发生了什么事。不要说自己被曼琪妲抬回来的事，就连这段期间曼琪塔代他守护村子的事都不知道。

韩克问起主角一行人怎么会来这个村子，在玛莉说明前因后果之后，韩克表示他虽然很想帮忙，但在此地的祸根未产除之前，根本没有活路。于是韩克打算立刻出发，将魔物消灭。如此一来主角一行人说不定有机会回到故乡。此时韩克要求与众人一起前往东塔，并出现选项，请选：“是（はい）”。

离开村子进入东边的东塔(**东の塔。"东塔"地图请见下面**),由塔外两侧的楼梯往上走,在与守门的石人(ゴーレム)谈话,石人认出韩克的样子,于是就进入战斗。击败石人之后,会得到"神秘石版绿(ふしぎな石版绿)"。进入塔内之后,入口是位于3F。要注意的是,1F的"神秘石版红(ふしぎな石版赤)",请记得一定要拿。

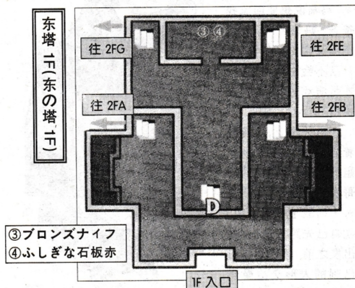
在4F的★是中头目・乔金克(チョッキンガー)的所在地。在打倒乔金克之后,它还咬牙切齿的说,如果头目在这里,就要给大家好看。不料,真正的头目却在此时赶回来,而且头目竟然就是曼琪姐(マチルダ)!

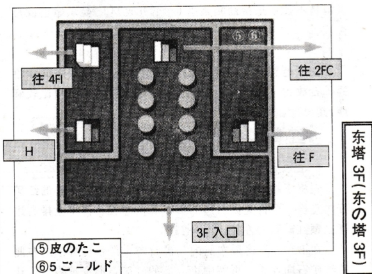
曼琪姐并没有抓狂,反而回头给了乔金克一刀,送它上西天。曼琪姐表示一切都是因自己而起,乔金克只是个幌子,说完曼琪姐就变成真正的样子。曼琪姐说自己当时替坟墓献花是真心的,希望主角们能相信。自己因为怨念成为了魔物,但韩克的儿子帕德里(パトリック)却让她找回了人之心。帕德里为了救父亲,孤身涉险跑到这座充满魔物的塔,让她想起了自己的哥哥。韩克(ハンク)忽然想起,曼琪姐的哥哥・巴那(パルナ),也是村中的英雄。曼琪姐因为哥哥被村民所背叛,心中不禁诅咒村民,才被化为魔物,而他不想帕德里落得同样下场。

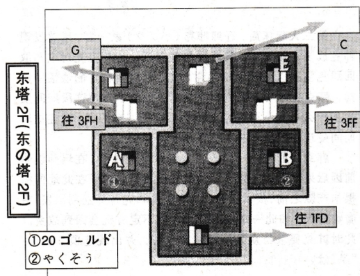
韩克知道曼琪姐曾经有恩于他,自己也答应帕德里要向曼琪塔道谢,因此也无法下手斩杀曼琪姐,于是要求曼琪姐归还她所掳走的女性,好让主角与他可以放过曼琪姐。但曼琪姐表示,要解放那些女性就必须夺走她的性命。

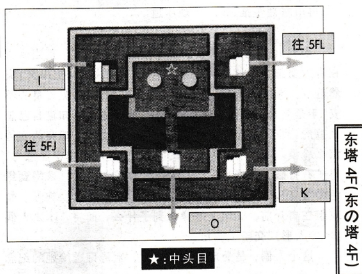
进入战斗后,请选择逃走。但韩克还是决定要杀了曼琪姐,请立刻挡在韩克前面。此时的出现选项,请选:"是(はい)"。玛莉拼命的挡住韩克,使得曼琪姐很感动。于是曼琪姐选择了自杀来解决一切……在曼琪姐结束生命的瞬间,天空立刻放晴。但韩克却一点也高兴不起来……

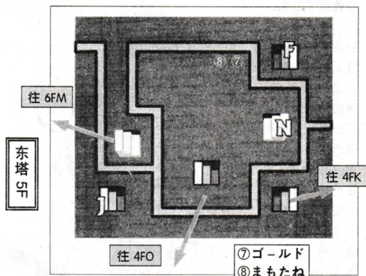
回到乌德巴那村(ウッドパルナ)之后发现女性们都回来了,与帕德里(パトリック)谈话后知道村子已经不会再受魔物威胁,帕德里显得非常高兴,丢下无言以对的韩克,立刻跑去找曼琪姐。虽然韩克并没有亲手杀了曼琪姐,

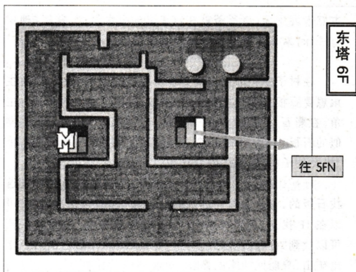






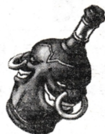






但韩克还是相当难过。由于曼琪妲在死前曾经要大家去森林里看看，因此韩克觉得主角一行人可能已经可以回家了。如果还是回不去，韩克发誓将守护大家一辈子。

走出村子进入西边的森林后，在人口处看到坟墓的周边开满花朵。与帕德里谈话后，他很兴奋的表示要赶快找曼琪妲来看。此时会出现选项，决定要不要将曼琪妲的人形送给他。笔者选："是(はい)"。走进森林深处后，会发现一个蓝色的传送点，可传送回原来的世界。



回到神殿后，奇凡(キーファ)还觉得有点糊里糊涂的，怀疑刚才发生的一切只是一场梦。结果被玛莉臭骂一顿，大家都是因为他而卷入危机。玛莉看主角好像也还没清醒，于是问主角有没有搞清楚状况，并出现选项，请选："是(はい)"。而玛莉一提到该回家了，奇凡才想起这下子又要挨骂了，于是急急忙忙的立刻冲回去，丢下主角与玛莉跑回城堡去了。

回到鱼铃村(フィッシュベル)的老家后，与母亲梅琳(マーレ)谈话。梅琳正为了儿子消失而担心，而且这次连奇凡与玛莉都不见了，使得村子的人都很紧张。梅琳要主角不要再让其他人操心，并出现选项，请选："是(はい)"。梅琳觉得主角有点不对劲，又问主角是不是有事瞒着她，请选："不(いいえ)"。

梅琳告诉主角，据说附近忽然出现了一个新的岛。为了这件事，主角的父亲与艾米多先生(アミット)一起到王城。但梅琳对这件事还是半信半疑。

前往葛兰艾斯坦(グランエスダード)城，进入城镇右上方的贺达拉(ホンダラ)的家与贺达拉谈话。贺达拉要求主角回答他的问题，并且将给主角一瓶"神奇圣水(すごい圣水)"作为交换条件。贺达拉先问艾米多与哥哥鲍卡诺(ボルカノ)是不是因为出现新岛的事被叫来王城，请选："是(はい)"。确认这个情报后，贺达拉将神奇圣水给了主角，并表示自己有事情要考虑，要主角先离开。

由城镇右上方的秘道来到老人的家，在房子前看到了奇凡正在和小狗玩。与奇凡谈话后得知，因为发现了新岛，因此连老人都被国王召唤。虽然奇凡也很想去调查，但国王又不肯让他加入调查团。但奇凡已经有所打算，并且要主角回到鱼铃村后去找他。在离开之前，奇凡吩咐主角在鱼铃村的海边洞窟找他，并出现选项，请选："是(はい)"。

回到鱼铃村之后，进入老家西边的洞窟，发现奇凡与玛莉已经在洞窟里等了。原来玛莉早就料到主角等人的行动，于是跟着奇凡来到这里。接下来请打破罐子，调查上面的石板。将石板移开后，竟然出现了通道！原来主角与奇凡在三年前就将一艘旧船藏在这里，而且不时跑来修理它。奇凡上船之后，与奇凡谈话会出现选项，问主角准备好了没有，请选："是(はい)"。

出海之后，按□钮看世界地图，会在上方看到一个小岛。到达那个小岛后，发现原来就是刚刚去过的乌德巴那村(ウッドパルナ)。但是在村中探访的结果，却找不到韩克，村中倒是有座以韩克为名的高塔。原来，韩克早已做古，成了走入历史的英雄人物……当然，主角们当时的事迹也成了这个村子里的传说。

进入左下方的民房，可在桌上找到一个石板，此时民宅中的主妇会告诉大家，这块石板是家中的老爷爷不知从哪里捡回来的。她觉得这个石板根本没用，又占位子，于是问主角是不是想要这个石板，并出现选项，请选："是(はい)"。

主妇表示，这块石板可以免费奉送，唯一条件是必须与老爷爷打声招呼，此时并出现选项，请选："是(はい)"。

主妇告诉主角，老爷爷就在村子里的泉水附近，并将"神秘石版绿(ふしぎな石版绿)"交给主角。

在村子中央部可以找到柱着拐杖的老爷爷，在知道主角想要石板之后，老爷爷也很大方的答应了。同时告诉主角，在彩石采掘所(カラーストーン采掘所)还可以找到类似的石板。在离开村子前，打破宿屋外的桶子，可找到一个"机灵种子(すばやさのたね)"。

守矿山的人知道主角们是听到村中老爷爷的话来这找石板的，就放主角们进入矿山。进入彩石采掘所之后，可以在 1F 找到"神奇树果(ふしぎなきのみ)"。在最底层则可以找到"神奇石版红(ふしぎな石版赤)"。接着就可以走出矿山，乘船回原来的岛。

接着进入葛兰艾斯坦城后，却发现桥已经拉起来。原来这是国王不想让奇凡逃出城堡所做的措施（没想到奇凡早就先溜了），在与左边士兵谈话后，桥就放下了。

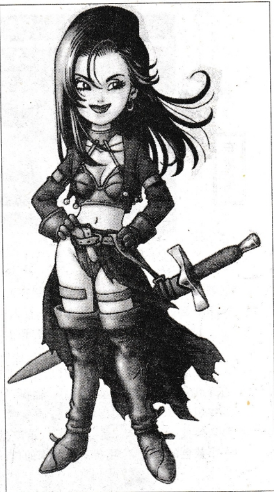
进入城堡后，先走上 2 楼，再由下方走到城堡阳台，再走进右侧上方的房子（里面有个占卜老头），再往下走 2 层，看到那位看得懂古文书的老人正在与士兵理论，要士兵打开铁门，说他的老朋友在里面，但士兵不认识老人，所以不可能答应老人要求。在一阵争论中，老人突然发现主角们，于是老人马上请奇凡与士兵协调，在谈话后士兵知道老人是奇凡认识的人，看在奇凡的面子上，终于打开了铁门。

跟着士兵往下走，看到老人与看守木筏的船守卫（船番）正在聊天，原来两个人算是老损友，已经吵架吵了一辈子了……在谈话中，老人似乎向船守卫要索回什么东西的样子。

与老人谈话后，老人问起新出现的岛，奇凡将神殿发生的事与乌德巴那村所发生的一切告诉老人。老人认为，这个城里一定藏有某些重要的、奇凡一行人必要的东西，因此才跑来此地。在老人开口借用木筏之后，再与船番谈话，船番就会让路。

以木筏顺着水路来到面对城堡大门左侧的地点上岸(※附近有个像头上长角的人)，再由城堡后方的门进入城堡。顺着单行道走到 B2F，打破此地的罐子可得到"机灵种子(すばやさのたね)"，再由左侧调查房间中的书柜后，会发现这个柜子好像可以推动，并出现选项，请选："是(はい)"。将书柜推开后会出现秘道，里面房间的宝箱就是"神秘石版红(ふしぎな石版赤)"。

回到老人与船守卫的地方，老人非常得意的说自己的判断没有错，那块石板在老人年纪还与主角们相仿时他就有看过了，但不知道什么原因，被前代国王（奇凡的爷爷）给收藏了起来。



老人表示，如果刚才奇凡一行人的话（冒险以及出现新岛）属实的话，这块石板应该还会再引出新的岛屿才对。如果真是这样的话，那就没人能阻止主角们的冒险，国王那边，老人会代主角们去解释清楚。

前往古代遗迹，由传送点到底层后，由左侧通道进入红色石板房间，再调查左上角台座，将 3 个碎片放在台座上，组合完毕后，又是一道眩目的红色强光，将众人送到了另一个世界……（※三个红**色石版一个在东塔（东の塔）入手，一个在彩石采掘所（カラーストーン）采掘所入手，一个在葛兰艾斯坦（グランエスダード）入手**）。

在传送时，主角们看到了村子被火山爆发所吞没的光景，之后，就来到了另一个新的世界。

由东往南走，进入彦谷村（エンゴウの村），这个村庄将炎之山当作神崇拜，而在这极北之地的彦古村还能这么温暖，完全是因为炎之山的关系。

走进村子最上方的两层楼建筑，与 2 楼的长老谈话。不久之后发生了地震，众人是吓得脸色发白，但长老好像早已习以为常，而且根据地震的次数，长老却说时间快到了。长老看众人的脸色不太对劲，问是不是发生了什么事，选项请选："是(はい)"。

由于在传送时，看到了火山爆发的那一幕，于是将这件事告诉长老。但长老认为这种事不可能发生，他们自认为是炎之部族，不可能向炎之神挑衅。最近就要举行炎之神的祭典，唯一的可能就是在祭典时不小心触怒了炎之神。长老要众人不用担心，既然远道而来，就先去宿屋睡一

觉再说。

在长老的柜子可找到一顶“尖帽(とんがりぼうし)”,在长老家左边的罐子里有个“命之树果(命のきのみ)”。

在村子下方的宿屋睡觉,第二天起床后却听到外面一阵骚动,只见许多人站在井边。与站在井边、头戴魔法帽的潘米拉(パミラ)谈话后,潘米拉告诉大家他看到了异象:炎之山喷出了通天火柱,整个大地与这个村子都将被溶岩所淹没,在送火仪式(火送りの仪)完成之时,就是这块大地的末日!因此,潘米拉要求立刻停止火祭(ほむら祭り)。

潘米拉才刚说完话,地震又开始了。于是村民认为这是因为潘米拉的谈话触怒了炎之神,也有村民认为这些地震是炎之神提醒大家火祭快到了,于是根本没有人相信潘米拉所说的话。潘米拉回头问主角一行人是不是也不相信他所说的,选项请选:“不(いいえ)”。

虽然潘米拉急得跳脚,却没有村民愿意相信他。而长老也在此时听到争吵的声音,出来看个究竟。在听到潘米拉占卜出火山爆发的异象之后,长老也吓了一大跳。为了避免造成村民的恐慌,长老要潘米拉到他家里,私底下谈谈这件事,并且要大家解散。至于主角一行人,由于之前也向长老提过这件事,长老也希望主角能一起来讨论。

虽然发生这样的事情,但村人并不把它当作一回事,村子的生活也没有发生太大的改变。

走上长老家2楼后,长老责备潘米拉不该在众人面前提起火山爆发的事,潘米拉则认为传达神谕是预言师的责任。听到潘米拉自称预言师,村长说他不是只是个药师而已吗?潘米拉不管村长的疑问,说未来都在预言之中,现在要想办法来改变不幸的未来,而取消祭典就是改变未来的第一步。但长老认为祭典势在必行,而且只要进行祭典,火之神就应该不会发怒。于是长老走到2楼阳台,向大家宣布今天晚上将举行火祭的消息。



潘米拉一听,觉得一切都完了。但一看到主角一行人,又觉得主角可止阻止这场浩劫的发生(**※潘米拉曾经在占卜时看过主角一行人**),于是请主角到百货屋(よろず屋)找他,无论如何都要解救这个村子。

到村子左侧的百货屋,与里面的潘米拉谈话。潘米拉先问主角一行人的姓名,然后问大家相不相信他的预言,选项请选:“是(はい)”。

潘米拉认为,虽然他看到了未来即将发生的事,但人定胜天,只要努力一定可以逃过此劫。潘米拉要求大家助他一臂之力,选项请选:“是(はい)”。

潘米拉认为,即将发生的火山爆发,应该不是出自于炎之神的意志,很可能是另外有什么东西引起这场爆发。但在祭典时,长老不让其他人参与,连他也无法一窥究竟。总之,先等到祭典开始后再想办法。潘米拉要众人先到宿屋休息,养精蓄锐,以应付晚上的行动。为了因应今晚的祭典,宿屋应该是不收费的。

到宿屋询问,果然是不收费的,在宿屋睡一觉之后,祭典的宴会正式展开。此时如果去找潘米拉(パミラ),会发现他正在集中精神占卜。请与村子里看得到的人谈话,直到潘米拉结束占卜为止(**※至少与长老谈话一次**)。在此时打破村子右上角的罐子,可得到“魔法圣水(まほうのせいすい)”。

潘米拉表示,在祭典的最后阶段,也就是进行送火仪式(火送りの仪)时,通往炎之山的山道会打开,到时候一切就要看主角一行人了。

离开道具店后,与村子左上角的长老谈话。对大家一视同仁的长老也吩咐村民将火把交给主角一行人,让每个参与祭典的人手上都有火把,接着就开始进行送火仪式。此时长老要求主角一行人参加这个仪式,选项请选:“是(はい)”。

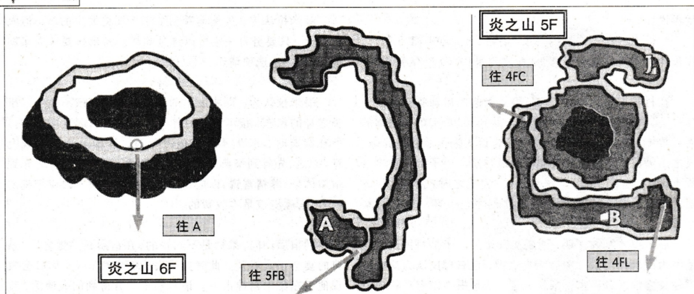
长老念完祈祷文之后,村民们便个个手持火把向炎之山出发……

进入村子左上方的炎之山(**“炎之山”地图请见下一页**)后,与队伍最前面的人谈话。此时长老也走出来宣布可以进行送火仪式,最前面的村民急着要进去,却被村长阻止下来。长老对村民说,这是向火神请求新的守护之火的祭典,要慎重行事。长老并且说明希望主角一行人能先进行这个仪式,因为难得有旅人远道而来的参加这个祭典,所以让主角先进行送火仪式,神也会高兴才是。

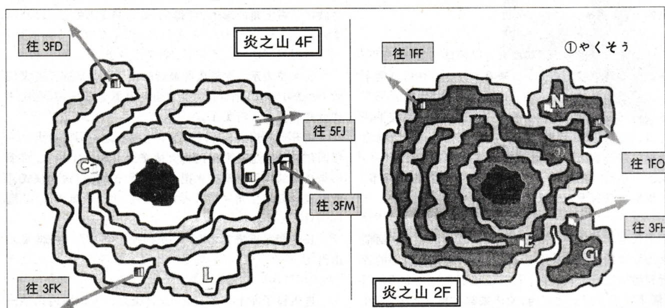
长老带着大家走到火山口,并且要大家跟着他将火把丢下火山口,让守护他们的火炎重回火之神的怀抱。选项请选:“是(はい)”。

三个人依序将火把投下后,却没有什么事发生。接着请走到下方,与潘米拉谈话。潘米拉要大家尽快赶到炎之山里面,找出在炎之山中作怪的魔物。这个时候,村民也开始进入火山送火了,于是潘米拉要主角们赶快行动。

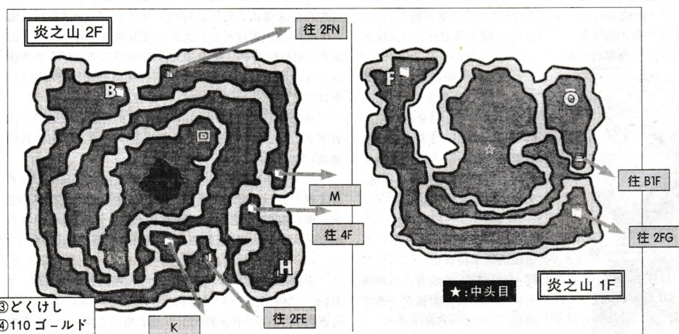
走到2F的G时,往下走出火山,可找到装有“圣之小刀(せいなるナイフ)”的宝箱。要注意的是,必须在时限之内走到5FJ,并由中央的火山口往下跳。在时限到时,会发



往 A
炎之山 6F
A
往 5FB
炎之山 5F
往 4FC
J
B
往 4FL



往 3FD
炎之山 4F
往 5FJ
C
I
往 3FM
L
往 3FK
往 1FF
①やくそう
N
往 1FO
往 3FH
E
G
炎之山 2F



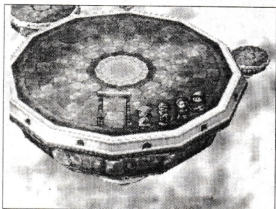
炎之山 2F
往 2FN
B
M
往 4F
H
往 2FE
K
③どくけし
④110 ゴールド
回:回复点
F
往 B1F
往 2FG
★:中头目
炎之山 1F

生火山爆发的事件，但不会导致 GAME OVER，只是时间倒回祭典之前。

一路往下跳到 1F，发现一个名叫炎之巨人（炎の巨人）的怪物正站在一个奇怪的容器前，还得意洋洋的傻笑，嘲笑人类为不存在的火神举办可笑的仪式。原来大家所丢下的火把会掉到奇怪的容器中，而等到最后的火把掉下来的时候，从彼方而来的暗之火焰就会引发火山爆发，这个祭典会造出人类的最后之炎。原来一切都是它在搞鬼。它准备利用这个祭典让大家以为是触怒炎之神，而使得火山爆发。如此一来就可以让人类陷入触怒神的永劫黑暗之中。

收拾了炎之巨人后，得到“神秘石版青（ふしぎな石版青）”。但炎之巨人表示即使打倒了他，暗之炎还是会释放出力量的。

跳下上方的地洞，可找到一个装有“力量种子（ちからのたね）”的宝箱。一直往上走，回到当初丢火把的火山口，只见火山口不断的冒出黑色火焰，所有村民看到这黑色的火焰都觉得很害怕。与长老旁边的潘米拉谈话后，潘米拉问起可否告诉他刚才发生了什么事，选项请选：“是（はい）”。



潘米拉了解刚才所发生的事之后，很担心这股怪异的黑色火焰，如果放着不管，以后可能会发生什么事。长老要潘米拉发挥他的预知能力来解决这个事件。潘米拉则看到了一个又脏又臭的臭男人，手上拿了一个瓶子，此外又看到了主角。这个预言指的似乎是贺达拉（ホンダラ）交给主角的“神奇圣水（すごい圣水）”可以解决这个事件。潘米拉问主角是不是心理有数，选项请选：“是（はい）”。

对着火山口使用“神奇圣水（すごい圣水）”后，那阵怪异的黑色火焰果然立刻消失。众人才放下心中的大石，主角一行人也成了村民眼中的英雄，并且与村民一起回到村子继续进行热闹的祭典。

就这样，原本在大家心中的不安感完全的消失，大家在祭典中尽情的唱歌跳舞。主角们被如小山般的料理所包围，祭典在欢愉中进行着，就这样一直到黎明。

第二天醒来之后，请再去找潘米拉谈话，他会给主角另一块“神秘石版青（ふしぎな石版青）”当作谢礼。接着再走出村子，由当初的传送点（**※岛的左上方**）回到原来的世界。

为了确认是不是又有新的岛屿出现，大家回到了葛兰艾斯坦（グランエスダード）。先调查城镇右下角的井，里面可以找到一个“珍珠宝石（しんじゅ玉）”。

在城堡与国王谈话后，才知道老人已经将所有的事情告诉国王。这个世界本来有许多岛屿，但因为某些原因而消失。而主角一行人所进行的冒险，使得这些岛屿又重现大地。因此，在主角等人再度出现的时候，就代表又有新的岛屿出现。

国王对老人的谈话还半信半疑，但还是派出了调查团查明真相。不久，调查团果然带来了新岛屿出现的情报；在乌德巴那村（ウッドパルナ）的北方，又冒出了一块火山大陆！

国王这才不再有任何怀疑。虽然这些事奇凡（キーファ）也有功劳，但国王仍然不准奇凡再外出冒险。国王认为奇凡贵为王储，不应该轻易身陷险地。而玛丽的父亲艾米多（アミット）也不愿意让女儿涉险，于是不分由说，立刻将玛丽拉回家。而主角的父亲鲍卡诺（ボルカノ）也要主角先回家再说。

回家之后，鲍卡诺对儿子的行为感到有点意外，因为主角平常是个稳重的人，没想到会进行这种冒险。但鲍卡诺说自己并不会像国王或是艾米多一样反对儿子继续冒险，但是让别人担心自己进行冒险并不是件好事。鲍卡诺问主角是否要继续冒险，选项请选：“是（はい）”。鲍卡诺接着又问，即使只剩下他一个人，是否也要继续冒险，选项请选：“是（はい）”。

看到儿子意志这么坚定，鲍卡诺也不想再多说什么，只提醒主角要注意自身安全，该落跑的时候还是要落跑。可以行动后，请上楼调查床睡觉。

第二天出门后，看到玛丽早就在外面等主角。原来玛丽花了一整晚，好不容易说服父亲，并且一大早就跑来主角家等他。玛丽问主角是不是打算自己去冒险，选项请选：“是（はい）”。

走进村子左边的洞窟，调查石版后却因为玛丽力气不够，两个人无法搬开石版。走出洞窟后，正好碰上了逃出王宫的奇凡。在奇凡加入后，终于可以打开石版。

以小船向北方的火山大陆前进，进入彦谷村（エンゴウ）后，调查水井可来到温泉。调查里面的柜子可找到“短衫裤（ステテコパンツ）”。村子左上方的罐子里有个“魔法圣水（まほうのせいすい）”。

去找潘米拉的话，会发现潘米拉的后代继承这个名字，潘米拉这个名字在家族中已经成为“大预言者”的代名



词了。

进入北方的炎之山后，里面还是与以前一样有许多宝箱，而且配置完全一样。请一定要拿走火山底部(B1F)装有“神秘石版绿(ふしぎな石版绿)”宝箱。再走回最上层，进入火山旁的蓝色传送点，即可回到神殿的底部（红色建筑)。

走右边再走下方的通道，来到蓝色台座的房间，调查左上方的台座，将一块青色石板放上去之后，就会传送到另一个世界。

众人被传送到一个小岛，岛上有个叫“塔亚拉克(ダイアラック)”的村子。但奇怪的是，镇上的人全都变成了石头。在左上方的水井旁边有个正常的老人，但调查后却发现他好像睡着了。在镇上到处调查，直到调查老人后有反应为止。

老人也不清楚这个村子发生了什么事，只知道应该是中了可怕的诅咒。在听到主角的经历后，老人也不认为主角一行人有让这个城镇恢复生气的方法。他所能做的，也只是静静的坐在这里目睹这个村子的末日。

在离开之前，老人将可以治疗石化的“天使之泪(天使の泪)”交给主角。至于这个城镇的石像，由于风吹日晒过久，已经逐渐风化，即使是“天使之泪”也救不了他们……老人并叮咛主角，如果晚上要在这里过夜，千万要待在房子里，绝对不要踏出房子一步。

进入村子左下角的宿屋后，就可以在里面过夜。到了半夜，主角被一阵悲凉的声音所惊醒。走出宿屋后，发现所有的石像好像会发光。调查挡在村子左上角房屋入口的男子石像，主角看到了这个石像以前的记忆……

这个村子经常为旱灾所苦，因此村子几乎每年都会进行祈雨的仪式。有一天，基恩(キーン)正准备到酒店喝酒，但老板准备参加祈雨仪式，今天不打算营业，基恩只得败兴而归。在回家的路上，正当基恩在埋怨该死的旱灾时，天空突然下起了一阵倾盆大雨。基恩还来不及高兴，就发现这阵雨不对劲，因为他的身体逐渐石化了。在还来不及进入家门之前，基恩就完完全全的变成了一块石头……

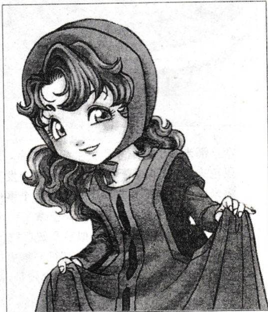
看完了基恩的记忆之后，基恩的身体也完全风化，化为一堆尘土。进入房屋后，在书柜中找到了“备忘录(メモ)”并出现选项，请选:“是(はい)”。备忘录上面写着:“爸爸常去的那家店，在下面的墙壁，就是我常常涂鸦的那个地方，附近有一棵树，下面有个秘密入口!”

在下方的房屋附近，果然看到了涂鸦以及一棵枯树。调查枯树上方，果然发现了秘密通道！但因为天色太暗所以无法进入。接下来要调查村中所有的石像。实际上，那位幸存的老人名叫科雷曼(クレマン)，原本是一位战士。他与一位叫蜜莉(ミリー)的女性感情很好，已经论及婚嫁。在石化雨降临的前一天，他出远门买食物及饮水，在那天，他看见村子被深紫色的云所笼罩，并且降下激烈的灭雨，之后所有人就被石化了。因为他不在村子里的缘故，所以整个村子只有他逃过一劫。至于他未婚妻蜜莉，就在村子右侧的房屋前。而那个秘密通道则是基恩之子——约瑟夫(ヨゼフ)所发现的。而村子之所以会下起石化雨，有可能是因为村长向大石柱祈雨所造成的……

调查完所有石像后，回到宿屋休息。隔天早上再到那个秘密入口调查，就会出现通道。顺着通道走到底，会发现自己站在大石柱的顶端。在此使用“天使之泪(天使の泪)”后，众人虽然没有恢复正常，但大地似乎已经恢复生机。同时，右边出现了一个通道，约瑟夫也从通道钻出。

原来石化雨落下时，约瑟夫也在通道中被石化了。由于没有受到风吹日晒，因此天使之泪使得约瑟夫恢复正常。但约瑟夫完全搞不清楚发生了什么事，记忆还停留在50年前惨剧发生的那一刻。约瑟夫问主角知不知道发生了什么事，选项请选:“是(はい)”。主角们将镇上所发生的一切告诉了约瑟夫，约瑟夫还以为主角是在说笑，但又找不到任何村民，因此请主角帮忙找人并加入队伍。

进入秘密通道后，在木桶中有个“神秘石版黄(ふしぎな石版黄)”。接着再带约瑟夫去水井旁见科雷曼(クレマン)，科雷曼看到约瑟夫也吓了一跳，问主角约瑟夫是不是原来的村民，选项请选：“是(はい)”。



科雷曼还记得约瑟夫是名酒鬼基恩的儿子，得知这个村子还有幸存者之后，科雷曼为这个新生命感动得老泪纵横。

科雷曼因此而重拾希望，并且感谢主角们契而不舍的使用了“天使之泪”，让这个村庄得以有命脉延续。科雷曼决定开始到处旅行，警告世人有关灰色之雨的可怕。并寻找任何可能让村民恢复正常的方法。而约瑟夫也逐渐的接受了村民全灭的事实，也答应与老人一同去旅行……

(未完待续)



生化危机 代号:维罗尼卡

小说攻略连载一

BIOHAZARD CODE:VERONICA

DC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2000年2月23日

登场角色介绍

克蕾儿·雷德费尔德
(クレア·レッドフィールド)



喜爱骑摩托车且好奇心旺盛的女大学生，为了寻找哥哥克里斯而前往浣熊市，于是就这样卷入雨伞公司公司的病毒事件。虽然上一次在浣熊市成功地脱出，但还是没有克里斯的消息，于是潜入位于巴黎的雨伞公司研究所，结果被敌人捕获而送往未知的洛克福特小岛。

年龄:19
血型:O
身高:169公分
体重:52.4公斤

史提夫·邦塞德
(スティーブ·バーンサイド)



年轻气盛又莽撞的少年，是一个本性单纯的男孩。在洛克福特岛与克蕾儿一同被捕，对身边的人一点都不信任。在克蕾儿行动的同时，一点都没有要帮助她的意思，于是单独一人去寻找逃出小岛的方法。

年龄:17 身高:173公分
血型:AB 体重:67.5公斤

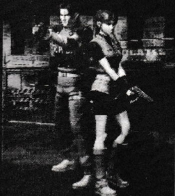
亚鲁弗烈德·阿修福特
(アルフレッド·アシュフォード)



洛克福特岛的司令官。个性残忍凶狠，阿修福特家的后代，是世界上屈指可数的名门贵族，其祖父是雨伞公司的创始人之一。

序

美国西部的一个小地方“浣熊市”，因为国际制药公司雨伞公司所流出的T病毒，使得整条街因而陷入病毒流行的阴影。克蕾儿·雷德费尔德为了搜寻行踪不明的哥哥克里斯而来到浣熊市，却被卷入了危险之中，最后和当天到达的新任警官雷欧·S·肯尼迪一起逃离了这里。



但是，所有的事件并没有因此而结束……

—三个月后—

开端

海面上有两架直升机正前往未知的小岛上，而机身上的标志不就是雨伞公司公司的雨伞标志？机上的人是？而他们的目的又是?感觉上似乎有什么不好的事情要发生了！

此时一个女子身后的人将她头上的布套取开后，这女子露出的眼神似乎和眼前的人有着深仇大恨？而这男子只说了一句话：“从今天开始,你就叫作WKD4496号。欢迎来到你的新家!”接着竟利用枪托往这女子背后一敲，女子只觉得一阵头昏眼花便不支倒地。

她的名字叫作克蕾儿·雷德费尔德,在十天前为了寻找她失踪的哥哥—S.T.A.R.S的队员克里斯，而潜入雨伞公司巴黎研究所,却反被敌人捕获。



场景一换，来到位于巴黎的雨伞公司研究所。克蕾儿为了逃脱敌人的追捕,与研究所内的人

展开了追逐战。说时迟那时快，眼前出现的竟是一架武装直升机，定神一看，直升机上的机关枪开始旋转。心知不妙，往后一转侥幸地逃过了机枪的扫射，但是没想到直升机穷追不舍，竟朝着大楼扫射起来。还好脚程够快逃进另一间房内，心想这下可以轻松一下了，但屋漏偏逢连夜雨，房间内竟藏了一队人马。迫于眼前的情况，克蕾儿只好投降。但此时灵机一动看见这堆人身后的装置上贴着“可燃物”的标志，克蕾儿举起双手做出弃械投降的动作，待枪尚未落地便曲身将枪给接住并朝着这堆人身后的装置连开三枪。于是便顺利地解决眼前这些碍事的人。才刚起身没想到阶梯上出现另外一人的影子，克蕾儿灵敏地将枪指着身后的人，而这人也和克蕾儿不谋而合地用枪指着对方，并开口说了一句：“不准动！”真是没想到辛苦的结果竟还是被对方给抓住……



恶梦的开始

在经过一阵的震动之后，克蕾儿也清醒过来并发现自己已身于牢笼之内，观察四周后发现从门外走进一个人。克蕾儿使用打火机看清这个人的面貌后不禁向后退了一步，而这人一语不发地将牢房的门打开后便使了个眼色要克蕾儿离开。接着他坐在一旁的椅子上从口袋里拿出一个类似药瓶的容器并脱口而出：“可恶！”便将手中的容器往地上一丢。

男：“走吧！快滚出这里！这里已经完蛋了！不知道是哪个组织的特殊部队，闯进来把刑务所的人全都杀光了！”

蕾：“你说什么？”

男：“随你爱去哪儿就去哪儿，反正你也逃不出这座岛。”

蕾：“那么你呢？”

男：“不用你担心……”

与史提夫的初遇

既然这么不解风情那就不管他。调查桌上的资料后才知道这个黑人名为“罗得里葛”，而他丢弃的空瓶似乎是止血剂，是否因为腰部所受的伤而需要止血剂？暂且不理，况且在这牢房内也不会有止血剂这玩意儿。转身将牢房内的小刀、弹药及药草带走后离开这里，但面对眼前未知的情况，心跳不知不觉地加快。走上阶梯后来到墓园，此时天空正下着大雨，感觉上又多了一分恐怖的感觉。才往前走没几步，身后传来一阵爆炸声，随着爆炸后火焰熊熊的车上爬出一人，克蕾儿心里不禁自问：“他没事吧？”只见此人慢慢从地上爬起来，口中不断地传出呜咽的声音，脸上的皮肤已脱落多处，活像个活死人，也就是没有灵魂的僵尸，一步一步地朝着克蕾儿靠近，害怕的克蕾儿往后一退不小心跌坐在地上，而一旁出现一只已经腐烂的手抓住克蕾儿。克蕾儿死命地将这腐烂的手甩开，更糟的是周围出现更多的僵尸。克蕾儿起身后拔腿就跑，进入旁边的门，往前走没几步又是一阵机关枪的扫射，动作灵敏的克蕾儿闪躲过机关枪的扫射后发现一旁死尸遗留下来的手枪，便捡了起来描准照明灯，并朝那人开了几枪，就在这个时候此男子才发现他射击的并不是僵尸。



男：“哇啊！等、等等！别开枪！”

蕾：“你是谁？”

男：“什么嘛！原来你不是僵尸！太好了，等一下，我马上下去！”

男：“抱歉啦！我还以为你是怪物呢！”

蕾：“闭嘴！再乱动就杀了你！”

男：“那么生气干嘛？我不是跟你道歉了吗？我叫史提夫，是被抓到这个刑务所的。你应该不是雨伞公司的人吧？”

蕾：“不是，我叫克蕾儿，克蕾儿·雷德费尔德。”

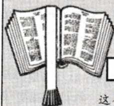
史：“克蕾儿？挺好听的，我会记住的。对了，听说这附近有一个机场，只要找到它，说不定就能离开这个鬼地方了。拜啦！”

蕾：“等、等一下！”

史：“啧、啧、啧！你最好别跟来，女人只会碍手碍脚的。”

待史提夫离开后，克蕾儿独自一人继续去探索逃离小岛的方法，眼前有两扇门，一扇门似乎需要某种类似徽章状的东西开门，于是只好往另一扇门走。来到囚人栋前通路，右边有一扇门，门被上了锁无法通过，于是沿着路来到囚人栋集会室，一进入后才发现这里面竟也都是僵尸。看着里头的摆设就给人一种相当不舒服的感觉！克蕾儿心里起了一个疑问，难道这里都没一个正常的人？这小岛活像第二个拉昆市，才刚和雷欧从沦陷的僵尸大本营拉昆市逃出，现在又得面对这小岛上的问题，想一想心里真是有些疲惫。但再想一想还未寻获哥哥克里斯的下落，不能放弃，于是抬起沉重的双脚继续寻找出路，但总不能像个无头苍蝇乱钻。还好在房内的墙上找到刑务所的地图，这样一来对探索更加地有利。再往旁边的寝室走，门半开就传来阵阵的尸臭味，真是让人倒尽胃口。旁边的床上及床下分别有两具已经腐烂的尸体，从腐败的状况来看距离死亡已有一段时间了，况且在这种又湿又热的环境下。

——此时克蕾儿发现另一边床上放着犯人的日记本——



档案:犯人的日记



5月13日

这个房间一直弥漫着异样的臭味……

从这样酷热的气候，以及不时从屋顶呼啸而过的狂风，可以大略猜出这里是位于相当南部的位置。

幸好下铺的巴伯是个不错的家伙，不然就太痛苦了……

5月16日

今天，从巴伯那里听到一件令人不敢相信的事。巴伯原本是这个设施的主人亚鲁弗烈德的手下，却因为犯了一个小错而被关入这里。像那样的家伙，不知道接下来会做出什么样的事……

5月20日

今天突然来了一群穿着军服的人，把巴伯带到断头台里面那栋建筑物去了。我打算明天晚上偷偷溜出去看看巴伯的情形。

传说中，被带往那栋诡异房子的人就永远回不来了，而且在数天后，就会有和带走人数相同的黑袋子被运出来。不知道巴伯到底怎么样了？

5月21日

我根本不应该去那个地方的！从那个房子里，传出了恐怖的笑声以及一直在我耳中萦绕不去巴伯的悲鸣……等回过神，我已经缩着身子躲在床上、全身冒着冷汗……即使太阳已经高高升起，仍然无法抑制全身的颤抖……

5月27日

从那天以后，房间里的同伴就开始一个个地被带走，最后只剩下我一个人。下次一定就轮到我了。

我们这群人全都只是亚鲁弗烈德手中的玩具而已，被狠狠玩过后就被他杀死。

今天，在或睡或醒中，太阳又升起了。漫长的一天又将开始……

亚鲁弗烈德？他是何许人物？竟将这些人的生命不当一回事？真是让人忿忿不平！算了，先找到克里斯再说。

在房间深处的窗户边发现有一个弹匣，而窗户后有一只僵尸不断地敲打着窗户，感觉似乎要冲进来将屋内的克蕾儿给吃掉。将弹匣收起来后没想到它竟将玻璃窗打破冲了进来，二话不说保命要紧，将手中的手枪朝着僵尸开了数枪终于解决掉这只僵尸。从这只僵尸身上掉下两把枪，干脆拿起来用，况且未来不知还有多少的僵尸呢！将双枪捡起来的同时发现脚边有另外一只僵尸抓住了克蕾儿的脚，还来不及反应就被咬了一口，情急之下使用这两把枪将它给解决掉，离开这充满尸臭的房间。

刚离开囚人栋集会室准备走下眼前的阶梯时，阶梯下似乎有一双不善的双眼瞪着克蕾儿？继续往前走克蕾儿发现一具尸体被拖到屋下，心里不禁有着一个不好的预感，随即身体不自主地打了个哆嗦。

在经过断头台前广场来到作业室，眼前的装置要克蕾儿将金属物旋转于保管箱中。心想好吧，反正不入虎穴焉得虎子！将身上所有的金属物置于保管箱之后继续往里头移动，在房内看到一台3D扫描器，而扫描器旁有一份使用者操作手册，其内容是：

档案:使用者操作手册

3D复制机—使用者操作手册—

本社新产品

这台3D复制机，是由2个不同的机器构成。3D扫描器部分：能将物体与以3D数据化的机器。

只要将想复制的加工元放到扫描器的托盘上，机器就会自动开始扫描。被扫描的物体会被3D数据化，并且资料会被传送到自动复制机。自动复制机部分：自动进行立体加工的机器。

将加工用素材放到机器上，机器便会根据3D扫描器传来的资料开始进行加工。此加工将完全依据原物忠实复制，完成后的物品会和原物分毫不差。

虽然档案上非常清楚地说明了这台机器的作用，但是要用在何处呢？继续往监视室移动，在桌上发现一张入所许可申请相关传真，传真的内容是：

◎ **档案：**

入所许可申请相关传真，在确认过入所许可申请书后，再追加入所预定人员名单。

刑务所守卫室长

（保罗·史戴拿）

入所许可申请书

申请国所D地区的入所许可证。详细内容如下所记。

入所者：卡尔·葛利夏姆

入所目的：搬入下列物资。

1、金属工业公司的新产品"TG—0"样本。

2、刑务所所需各种生活物资。

备注：

1、预定使用搬货用卡车。

2、"TG—0"样本将放入指定的手提箱中保管。

而在同一个房间内听到敲击键盘的声音，莫非又是游戏机群？在好奇心的驱使之下克蕾儿往另外一边移动才发现先前遇到的男子史提夫。

史："克里斯·雷德费尔德……"

蕾："你在这里做什么？"

史："克里斯·雷德费尔德，是你的亲戚吗？"

蕾："是我哥哥。"

史："嘿……哥哥啊？看来你老哥似乎正被雨伞公司监视着呢！"史提夫边说边敲着门旁的开关。

蕾："什么？我得赶快联络雷欧，告诉他我们被监视的事。太好了，这部电脑可以连接到外面。"

史："那封信发出去，相信外面的人就可以找到这个基地了。说不定你哥哥还会来这里救你呢！"

蕾："我想是吧！"

史："喂，我只是随便说说而已。就算是哥哥，也不会千里迢迢跑来这里救你的。"

蕾："我相信克里斯绝对会来的！"

史："说谎，他不可能会来的！对亲人抱太大期望，最后失望的只有自己！告诉你，没人比我更了解！"



特殊合金TG—01

史提夫说罢便掉头就走，留下心里满是疑问的克蕾儿。"……他是怎么了？"于是在史提夫离开后在电脑旁的抽屉里找到一枚鹰之徽章，这是否与3D扫描器有关？将门旁的把手往上扳后，似乎恢复了某处铁卷门的电源？于是试着将鹰之徽章置于3D扫描器里，虽然可以扫描，但似乎少了什么东西？于是只好去寻找欠缺的物品。



来到断头台前广场，发现一旁铁卷门的开关闪着蓝色的光芒，不按还好，一按下去所有的僵尸都跑出来了。"妈呀！早知道就不要按了！但还好克蕾儿有双枪流这招，看我将你们痛宰！"将所有的僵尸解决之后找到灭火器，但是灭火器该用在何处呢？正在为这点烦恼时，断头台边的一点光芒吸引住了克蕾儿，上前一看是一把钥匙，原来这把钥匙便是可解开囚人栋前通路上的门的南京锁钥匙。就在毫无头绪的时候，经过囚人栋前通路时，突然冲出两只游戏机犬。左闪右闪躲过僵尸犬的追逐后来到了一开始的墓园，发现先前爆炸的地点火焰中似乎有一个箱子？于是灵机一动，将灭火器拿出来使用，将火灭掉后果然有一个手提箱，仔细调查一番后发现手提箱内有一份文件及特殊合金TG—01。

◎ **档案：TG—01产品说明书**

感谢您经常利用敝公司的产品。

这一次，敝公司结合所有人力及技术，终于成功地开发出"探知机非反应合金'TG—01'"。

—TG—01的优点—

1、任何金属探知器都无法探测。

2、出入海关时的X光检查也无法探测。

3、质量可靠且重量极轻。

今后敝公司将使用此新素材进行各种武器的开发，现附上产品样本，尚请明察为上。

金属工业CO

开发计划主任

卡尔·瑞得希尔

说明书上非常清楚地写着可以通过任何金属探测器的检查，那就可以利用这块合金来制作复制品。于是回到作业员室将特殊合金TG—01置于3D扫描器左边稍作加

工后即得到特殊合金徽章。心想既然得到这个特殊合金徽章，那就可以顺利地通过金属探测器。当下马上往守卫塔前广场移动，但突然间传来玻璃被打破的声音及哭喊的声音，没想到原来是一群僵尸堵住前往守卫塔前广场的路。虽不想与这些既骇人又难闻的怪物接触，但迫于无奈，只好在这堆僵尸群中穿梭，待通过僵尸群后，克蕾儿将保管箱内的东西带走。

躲过僵尸及僵尸犬的追逐，终于来到守卫塔前广场的门前，将合金徽章装置于门上，没想到竟如此吻合，顺手一推门竟开了，对于门后未知的情况，当然是既期待又怕受伤害，心跳也渐渐地加快。来到铁桥上，眼前的情况真是让人惊讶，势必先前一定发生什么激烈的追撞，否则吉普车后不会有这么长的煞车痕，况且从刹车痕来看应该是从另一边撞过来的。但车上的人呢？该不会掉到桥下去了吧？克蕾儿看了桥下一眼不禁头皮发麻，心想从这么高的地方掉下去应该也没命了吧！克蕾儿一边想一边不自主地往后退了几步。而看着一旁熊熊火焰无法通过时，发现正好可以利用身后的箱子来铺路，于是用尽九牛二虎之力将箱子推进火焰之中，顺利地通过此处。爬上箱子来到另外一边，沿着阶梯来到了通道上，但是该往哪儿走呢？克蕾儿拿出地图仔细看了看，便决定先往前走。虽然可顺着路来到公邸，在公邸前庭发现地上有一张空军官证，也不知是谁掉的，先把它收下吧！走进公邸，克蕾儿发现大厅中央有一部电脑，调查后电脑要求输入密码，但是克蕾儿不知密码，于是只好再到别处去寻找密码。走着走着来到了秘书室，发现桌上放了一本手记，手记的内容是：

◎ 档案：秘书的手记

我服侍亚鲁弗烈德阁下，到今年已经第4年了。可是，我仍然还是无法获得阁下的信任。到现在，我都还不被允许进入阁下的私邸。

据说，阁下是和其双胞胎妹妹亚蕾克西亚一起生活在高台上的那座宅邸中。

我曾经偶然2次看到伫立在宅邸窗边的人影，那是否就是传说中美若天仙的亚蕾克西亚小姐呢？

我曾经寻问过阁下这件事，但却使他勃然大怒。阁下即使对身边的人也绝不容情，如果我还不停止无谓的探索，说不定连性命都会不保。

可是，为什么阁下要如此隐瞒着他和亚蕾克西亚小姐的生活呢？我一直无法释怀。

（罗伯特·多森）



又是亚鲁弗烈德这个家伙！亚蕾克西亚？她又是何许人物？而手记中所提到的宅邸里又隐藏着什么秘密？当克蕾儿正为这些问题烦恼时，她看到了旁边木柜下似乎有什么东西，于是推开木柜发现一张ID卡，仔细看着ID卡发现上面有几个数字(NTC0394)，是否这就是那一部电脑的密码呢？而旁边的门上有两把枪的凹痕，转动门把后才发现门是上锁的，算了，索性到大厅试试密码吧！将这密码输入电脑后，没想到真的被蒙到，而右后方的门锁也开了，于是进入旁边的门来到放映室。仔细一看，这房间内的摆设几乎都成双成对，包括枪及其它的装潢，但在墙上有一个蚂蚁的装饰品，克蕾儿将装饰品下的按钮按了下去，突然房间内灯光一暗，另一边的墙上出现一男一女的影像。克蕾儿心想，难道他们就是亚鲁弗烈德及亚蕾克西亚？而这男子竟将手中蜻蜓的翅膀一片一片地拔掉，还把蜻蜓给丢弃于蚂蚁窝中喂食蚂蚁，活像个变态，而她身边的女子也不时流露出一股让人难以言喻的感觉。总而言之就是觉得怪怪的，若他们就是亚鲁弗烈德及亚蕾克西亚的话，那就真的如那些人所说的一样真是怪人。在影片结束后，旁边的柜子突然移动了，警戒性高的克蕾儿将枪紧紧地握在手中，害怕又有什么怪东西从里面跑出来。在柜子停止移动之后，克蕾儿蹑手蹑脚地走到柜子后的密室，发现地上的操舵轮，虽然不知道有什么作用，但还是先把它收起来吧！而这间密室的另一面墙上挂着两把黄金双枪，克蕾儿心想这一定和秘书室内的那扇门有关系，才把枪取下门就被关了起来，于是只好把枪放回原位。

这时克蕾儿正准备离开公邸时却听到史提夫的呼救。

史："哇啊啊——！救命啊！"

蕾："史提夫！?"

解救史提夫

突然间周围的气氛变得紧张起来，听声音传来的方向应该是在放映室那附近。克蕾儿凭着自己的第六感来到放映室，果然发现在先前放映影像的墙上有一个监视器，而监视器上的人不就是史提夫吗？克蕾儿急忙地调查眼前的装置，定神一看，发现有A～F几个按钮，再仔细看看房间内的摆设，于是联想到"枪"，于是毫不犹豫的按下C及E后顺利地救出史提夫。

史："呼、呼……差点就完蛋了……不过，多谢你才让我拿到这个宝贝。怎么样，帅吧？"

蕾："我正在找那个，给我。"（克蕾儿看到黄金双枪眼睛不禁一亮）

史："别开玩笑了，我找到就是我的！不过……也不是不可以商量啦！只要你拿更酷的武器来，我就跟你换。等你啦，拜！"

蕾："等一下，史提夫！"（话还来不及说完史提夫就跑了）

无奈的克蕾儿也只能看着史提夫将黄金双枪带走，心想一定要想办法得到那黄金双枪，看看那扇门后有什

么秘密。边走边想来到了大厅，没想到遇到一个身着红色军服的人狙击克蕾儿。




下级士官亚鲁弗烈德

男："克蕾儿·雷德费尔德！你竟敢闯入我的基地中胡搞！"

蕾："你在说什么！?"

男："你潜入这个基地，是为了向那些家伙通风报信吧?"

蕾："我根本就听不懂你在说什么！"

男："少装傻了！我可是亚鲁弗烈德·阿修福特，是这个基地的司令官！"

蕾："在这个地方当司令官?你是雨伞公司的下级士官吗?"

亚鲁："你竟敢瞧不起我！我阿修福特家，在世上可是赫赫有名的名门贵族。我的祖父就是创立雨伞公司的其中一个成员！现在告诉我，你们为什么要攻击基地?"

蕾："攻击基地?"

亚鲁："你来到这里的同时，基地就被攻击了。一定是你告诉他们这里的所在地的！"

蕾："我告诉过你，我根本不知道这件事！"

亚鲁："住口！还想装蒜?你不但破坏了我最重要的基地，还四处散布T病毒，把我这里变成了一个怪物、僵尸到处横行的鬼地方！说！谁派你来的?你为谁工作?"

（亚鲁弗烈德边说边把狙击枪瞄准躲在石柱后的克蕾儿，并开了一枪）

亚鲁："哈哈哈！好！你要玩就来玩吧！反正你早已是我的笼中鸟，就用你来打发一下时间吧！"（亚鲁弗烈德说罢便扬长而去）

留下独自一人的克蕾儿对于这一切越来越不了解了。到底是谁攻击这小岛?而亚鲁弗烈德所指的"他们"又是谁?相信谜底总有一天会揭晓的克蕾儿心里这样想着。

这时克蕾儿来到公邸停泊处，在桥下发现公邸的地图，同时还发现了一旁类似船上舵手操纵船的装置，只是好像少了某样东西?喔！对了，灵机一动便将在放映室取得的操舵轮装上。转动后，脚下的铁板竟然移动了起来，而水底浮现一艘小型潜水艇，于是充满好奇心的克蕾儿进入了潜水艇内，启动潜水艇后来到了史提夫所说的机场。

生物危机卡

克蕾儿走出潜水艇后来到了机场，发现在这里竟有一架输送机，只是目前似乎还缺少什么东西而无法启动。于是再往里头走，克蕾儿来到二楼后发现似乎有什么东西在升降梯上，而升降梯无法启动。于是克蕾儿试着操作眼前的装置，将一楼的货柜移走，接着来到一楼按下开关，升降梯升起后没想到居然有一堆的僵尸蜂拥而上，但克蕾儿也不是这么好欺负的，用手枪好好地招待了这些活死人一顿。

在顺利地将这些僵尸解决后，发现了一张生物危机卡，虽然还不知道有何功用，但原本好奇心强的克蕾儿更觉得事情越来越有趣了。随后便沿着原路回到军事训练所。

刚走进军事研究所的门，地就突然摇晃了起来，没想到眼前居然出现一只巨大的砂虫。克蕾儿心知不妙，拔腿就跑，冲进了一旁的门后。

来到了军事研究所内，克蕾儿发现一旁的阶梯，于是朝着二楼走了上去。走进房间后，在桌上找到一把十字弓，也不知道是谁遗留下来的，但克蕾儿心想这鬼地方应该是不会有活人了吧！还是把它收下来对付这些烦人的僵尸，而在十字弓下放着一份档案。

◎ 档案：秘书的手记

档案：有关通行密码的留言纸

在紧急事故时会自动把门锁起来的生物实验室"自动上锁系统"，可以用4个通行密码来解除，我想你应该还记得吧?

这一次，系统管理者那里指示说，密码必须要定期更换。不过，你这个糊涂的家伙老是会把写有密码或化学公式的留言纸搞丢。所以呢！这次我们换了一种方式。生物实验室里面不是有一张红色的人体骨骼图吗?我们就直接把那上面的标志拿来做密码了，如果你又把留言纸弄丢，就看那张图就行了。

不过，通行密码也只有在紧急时才用得到。总之就这样了，糊涂虫。

看完档案的内容后，虽然不太清楚其中的意义，但绝对与一旁的生物实验室有密切的关系。就在克蕾儿准备离开时，生物实验室铃声大响，也不知道是什么事，在好奇心驱使之下克蕾儿一步一步地靠近生物实验室的窗边，突然，一个人影出现在克蕾儿的眼前，差点没把克蕾儿吓得魂飞魄散。

蕾："我不知道要怎么开门！"

就在克蕾儿正想办法解救被关在生物实验室里的人时，一只巨大的手掌将那人的头一巴掌便抓了起来撞向



克蕾儿眼前的玻璃，只见那人的头颅当场爆裂，一片玻璃瞬时被染成血红。面对这个情形，克蕾儿差点没吐出来。本想看看那人的情况，但因为里头太暗了，以致无法看清楚，但隐隐约约地看见墙上似乎挂着一幅画，是否这就是那档案里提到的人体骨骼图？就在这个时候，突然一个声音打断了正在思考的克蕾儿。

——确认发生 BIOHAZARD！污染度第3级！防役闸门即将关闭，请迅速避难！——

什么？这是怎么回事？闸门？哪里的闸门？就在迟疑的时候，听到阶梯下的闸门正在关闭中，动作灵敏的克蕾儿一跨步往阶梯下跑，再来一个翻滚顺利地摆脱了这个危机。

蕾："呼，差一点……"

于是，克蕾儿继续探索这怪异的军事训练所，并在另外一个房间内发现军事训练所的地图，正准备离开这房间时，没想到地上不知何时倒了一具尸体竟将克蕾儿的脚抓住猛咬，忍不住痛的克蕾儿使劲地往僵尸的头上一踩，只听一声类似西瓜摔破的声音，僵尸的头便应声爆裂。克蕾儿随即冲出这间房间，谁知道还会有多少的僵尸跑出来。而刚好在门外有一株红色的药草，与身上的绿色药草调合后涂在伤口上，感觉舒服多了。于是克蕾儿拖着受伤的腿一跛一跛地往前走，来到一扇铁闸门前，使尽了力气也没办法打开，正在气喘呼呼时，发现门旁的刷卡装置，差点没气死克蕾儿，花了这么多的力气，结果只要一张卡便可打开眼前的门，真是＃＄％！?。待进入这扇闸门后，才走没几步，这扇闸门竟自动地关了起来，紧张的克蕾儿回头敲着这扇门，而这扇门怎么样就是一点反应都没有。没办法，只好继续往前走。

亚鲁弗烈德的第二次狙击

没想到才刚走出这扇门，居然二楼有一个人正用狙击莱福枪瞄准了克蕾儿。这并不是别人，正是那丧心病狂的亚鲁弗烈德。还好机灵的克蕾儿及时发现，否则一不小心就被他给解决掉了。左闪右闪顺利地避开了亚鲁弗烈德的攻击，就在克蕾儿准备走上阶梯的时候，卑鄙的亚鲁弗烈德竟然转身跑掉了，于是不甘心的克蕾儿继续跟在亚鲁弗烈德的身后来到了一条走廊上，但是却已经失去亚鲁弗烈德的踪影。克蕾儿带着受伤的身体来到了休息室。正当克蕾儿跌坐在沙发上时，却让她发现在沙发上居然有一瓶止血剂，于是克蕾儿想到了当初放她出来的罗德里葛，克蕾儿将止血剂收起来，待往后再将止血剂交给他。受了伤的克蕾儿趁这个时候在休息室内休息了一会，待体力及脚伤稍微恢复后便继续了她的冒险。才刚走出休息室，就在打开另外一扇门时，突然身后的闸门也应声关起，随即墙上的扩音器传来亚鲁弗烈德的声音。

蕾："亚鲁弗烈德！"

亚鲁："嘻嘻嘻……欢迎你，克蕾儿。从这里开始，就是特别为你准备的竞技场了，好好享受吧！可别一下子就死了，我会失望的。哈哈哈哈……"

原来又是那个卑鄙的亚鲁弗烈德！无奈的克蕾儿不得不小心翼翼地打开了眼前的门，竟在一旁的地上发现两把机枪，心里暗暗高兴地想着，觉得这样一来便可以用这两把机枪跟史提夫交换黄金双枪。但说时迟那时快，没想到门居然是被反锁着的，而一旁出现一只黄色的怪物，将克蕾儿的头一巴掌便抓了起来，莫非这就是那时在生物实验室里将那些研究人员击毙的怪物？极力将怪物的手挣开的克蕾儿费尽九牛二虎之力将这怪物解决后，楼下的门竟自动开启，似乎这一切都在指引着克蕾儿走向灭亡之路？不相信命运会操纵人一切的克蕾儿走进了这扇门，没想到一只软软的怪手往克蕾儿的头一抓，竟又把她一把抓到半空中。只听克蕾儿喊了一声："啊！不——"，还来不及反应的克蕾儿就被这突如其来的事件惊吓而毫无反击的能力。就在这千钧一发之际，一阵玻璃碎裂的声音传来，原来是史提夫来了，也不知是从哪里出现，史提夫以帅气的方式登场了，让人不禁为克蕾儿松了口气。就这样，史提夫一脸不屑地朝怪物开了数枪并轻易地将怪物给解决掉，解救了克蕾儿。

待续

杂草



作者：小庄

关于我这一头「杂草」



原本我是这样的。



那时候在追一个天秤座的女生。

后来，其实也没有后来，只是偶尔通通电话。



加上有些自闭的天性，和不太习惯去理发。



因为每次剪发前洗头按摩的时候，我都会忍不住笑。



不过，其实我认为留长发的男人，在潜意识里应该都有一点自卑的特质。



朋友又说……



当然我那天称座的妈妈也曾反对过。



留起了长发也许看起来会较有说服力……



在人群中，也较容易让人记住。



勇者斗恶龙Ⅲ

ゲームボーイ ドラゴンクエストⅢそして传说へ

作为日本国民级游戏系列，在GB上已是第三作了。从销量上看前两作都得到了玩家的支持和好评。不过，由于同月有WSC的"FF"的热卖，似乎盖过了"DQ"的锋芒！？无论怎样，"DQ3"作为系列的最强作，其经典程度必定令人欲罢不能，而且，这次的GB版可是有原创内容的啊！ 责编/麒麟

GBC	厂商:ENIX	类型:RPG
	发售日:2000年12月8日	



～完全破关指导～

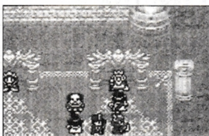
游戏一开始，和超任版一样玩家必须要从问题中决定勇者所对应的个性。基本上，勇者的个性对能力值的影响不明显，所以玩家可以在冒险中利用道具去更改自己所喜欢的勇者个性。

亚利亚汉的勇者们！

"亚尔斯(アルス)"(主角名)一觉醒来后，就是他16岁的生日了，但是亚尔斯(アルス)所要面对的却是一个新的旅途。一大早和母亲一同到城堡去见亚利亚汉国(アリアハン国)的国王后，国王给与亚尔斯相当大的使命，就是打倒大魔王，婆罗魔王(バラモス)以及寻找失踪以久的父亲——勇者奥德卡(オルテガ)。唯一的线索就是奥德卡失踪前在盖亚(ガイア)火山上和婆罗魔王(バラモス)的部下有过战斗，但接着奥德卡就莫名的失踪在世界上。

从国王手中接过50G以及一些装备后的亚尔斯(アルス)，就到露伊妲(ルイ－ダ)酒店里寻找愿意一起共同冒险的伙伴。"DQ3"最好玩的地方也就是这里，玩家可以自由决定同伴的职业，比如玩家比较注重攻击力的可以选择与三名战士一起冒险，重视魔法的话就可以和三个魔法师…等多样的组合。

笔者是建议玩家选择最平均的团队，就是一个战士或武斗家，配上一个僧侣加魔法师，这一个团队可以说比较适合新手，能够让第一次玩勇三的玩家们也能够轻松的上手。笔者之所以建议选用武斗家，因为武斗家不用花大钱去买一堆强力装备，而且其攻击力和速度以及"会心一击"率都比战士高。



另外，同伴的个性对战斗影响就很大了，对武斗家来说笔者建议个性是"敏捷(でんこうせつか)"，出现方法是在设定好同伴名字后可以使用国王送给勇者同伴的能力种子，将所有种子都加到速度上去就有可能会出现，如果失败的话该人物就删掉重设。"敏捷"这个个性的好处是让武斗家的"灵敏度(すばやさ)"的成长会比其它个性要高。因为武斗家无法装强力装备，而且"DQ3"的基本守备力是速度的一半，所以武斗家必须要靠速度去弥补武术家自身守备力的不足。

僧侣和魔法师则是要选择"能干(きれもの)"这个性格，方法和武斗家一样，不过要将能力种子加到"智力(かしこさ)上面去。拥有"能干"个性的僧侣和魔法师，MP都会比其它性格要多。这个对于极需要MP的僧侣以及魔法师来说是个相当棒的个性。

挑选完同伴后，也就开始勇者亚尔斯(アルス)一行的冒险。

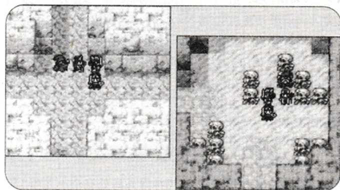
盗贼钥匙和魔法球

一开始玩家可以在亚利亚汉(アリアハン)附近打史莱姆等怪物升级，大约升到4～5级左右，笔者建议到雷贝村(レ－ベ－村)东方的小庙那里去打强一点的怪物，经验值和钱都会大增哦。在雷贝村(レ－ベ村)准备好装备以及打听到有关"盗贼钥匙(とうぞくのカギ)"和"魔法球(まほうのたま)"的情报后，亚尔斯一行人从南方森林进入了那吉米塔(ナジミ塔)(西南方的洞窟也可以)。在那吉米塔(ナジミ塔)的四楼处遇到了一个老人，对话时选"はい"后老人就会送给亚尔斯"盗贼钥匙(とうぞくのカギ)"。得到盗贼钥匙后回到雷贝村(レ－ベ村)，在村子右上方有一间上锁的房子，用"盗贼钥匙"将门打开后在里面也会遇到一个老人，跟老人说话后就可以得到"魔法球(まほうのたま)"了。

得到"魔法球"之后，离开雷贝村到东方小庙上方的诱惑洞窟(いざないのどうくつ)。在洞窟里面会有一面墙壁挡住亚尔斯一行人的去路，此时将"魔法球(まほうのたま)"放到墙上后，魔法球就会产生爆炸，亚尔斯一行人就利用爆炸的威力将墙壁敲坏并且顺利的通过。走出洞窟里的传送之门后就是罗马利亚城(ロマリア城)了。

被偷走的金冠以及沉睡之城

离开了亚利亚汉(アリアハン)后，亚尔斯一行人来到



了世界的另一个大陆。于是亚尔斯就四处去打听父亲奥德卡（オルテガ）的消息，可惜的是都没打听到消息，不过罗马利亚国（ロマリア国）的国王似乎正为某件事在烦恼…打听之下原来是国王的“金冠（金のかんむり）”被盗贼——刚达塔（ガンダタ）给偷走了，所以国王希望亚尔斯能够够帮他取回金冠。

答应国王后，亚尔斯一行人就四处打听有关盗贼刚达塔（ガンダタ）的消息，得知刚达塔和他的手下们似乎逃到湘帕妮塔（シャンパ－ニ塔）那里，湘帕妮塔就在罗马利亚城（ロマリア城）北方的卡札布村（カザ－ブ村）附近。另外，在罗马利亚城里有“怪物斗技场”可以让玩家赌博，有兴趣的玩家可以玩玩看。

到达卡札布村（カザ－ブ村）后，村里的人说西北方的森林中有妖精（エルフ）出现，而且北边的诺亚尼尔镇（ノアニ－ル）似乎发生了一些怪事。此时玩家可以自由选择过关顺序，看要先取回金冠还是往北方的诺亚尼尔镇前进都可以。不过笔者是建议先往诺亚尼尔镇前时，提高一下等级后再去打刚达塔（ガンダタ）会比较保险一点。

从卡札布村往北走去后就是诺亚尼尔镇（ノアニ－ル）了。进入诺亚尼尔镇后亚尔斯发现此城一片死气沉沉的，每个人都睡死在地上动也不动。不过在城镇的左下方的房子里有一个人因外出而幸免，向他询问事情的真相后得知原来城里的人都受了住在西方的妖精们的咀咒才会昏睡不醒。

为了将诺亚尼尔镇里的村民救醒，亚尔斯一行人进入了妖精隐里（エルフのかくれさと）找妖精女王求情。没想到女王非常生气的说是诺亚尼尔镇有一个年轻人和她的女儿私奔，并带走了妖精的宝藏“梦幻红宝石（ゆめみるルビ－）”一起逃到南方的洞窟里。



知道了公主的去向后，亚尔斯一行人进入了南方的洞窟里，在洞窟地下二楼处有一个魔法祭坛，只要玩家站在祭坛上就可以回复HP和MP，所以玩家可以在这好好的练级。练到一定程度后往地下四楼走去就会发现“梦幻红宝石（ゆめみるルビー）”和一封妖精公主留下来的遗书。

将红宝石和遗书带回去给妖精女王看后，女王才知道是自己害了女儿，女王于是是就给亚尔斯“清醒粉（めざめのこな）”。虽然女王承认自己害死了心爱的女儿，但是却依然不肯相信人类。

拿着“清醒粉（めざめのこな）回到诺亚尼尔镇（ノアニ－ル）后，将粉往空中一撒，一瞬间所有村民们也都从睡梦中醒来。解决了诺亚尼尔镇的事件后，回到了卡札布村（ガザ－ブ村）。在卡札布村稍做准备后，亚尔斯一行人就朝湘帕妮塔（シャンパ－ニ塔）前进。

在湘帕妮塔（シャンパ－ニ塔）里果然找到了刚达塔（ガンダタ）和他的手下们，打倒刚达塔后也顺利的取回“金冠（金のかんむり）”，刚达塔求亚尔斯放他一马…反正也拿回国王的宝物，所以亚尔斯也就放了刚达塔。

取回“金冠”后，玩家可以选择交还给国王和不还给国王，这都会影响剧情的。如果将金冠还给国王后，国王会要勇者当罗马利亚国（ロマリア国）的国王。勇者如果不想当的话可以到怪物斗技场去找国王，跟他说话后就可以继续原来的冒险。

金字塔的魔法钥匙和…

离开罗马利亚国，往东方走过了桥后再往南方走就是亚萨拉姆城（アッサラ－ム城）了。亚萨拉姆是个不夜城，越到晚上越热闹。在亚萨拉姆城打听到父亲奥德卡为了寻找“魔法钥匙”曾经来过此地，并前往了西方的沙漠之都——依西斯（イシス）。

打听完情报后，亚尔斯一行人就朝沙漠之都依西斯（イシス）前进，依西斯的入口就在沙漠里的一个绿州。在依西斯城里打听到魔法钥匙就在北方的金字塔里，还有金字塔里必须要解开谜题才可以拿到魔法钥匙。

进入金字塔后，在三楼玩家就会遇到问题了。在三楼最下方会有四个凹洞，每个洞里都会有个机关，必须要按对顺序后门才会开启。方法很简单，笔者将机关从右到左分成1、2、3、4分别按下2、3、4、1后就可以了。

在最顶楼拿到魔法钥匙后就可以将全世界所有魔法之门打开了。另外，在离开金字塔前，玩家可以到地下一楼找到一个隐藏阶梯（在左上角那一大格），楼梯里就有武斗家的超强武器“黄金爪”。不过拿起黄金爪后必须要付出相当大的代价哦，所以笔者建议玩家把级练高一点再来拿。

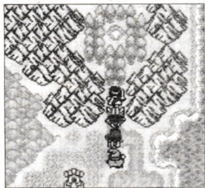
拿到魔法钥匙后回到亚萨拉姆城（アッサラ－ム

城），在城里打听到东北方有个洞窟，洞窟里住了一个叫诺鲁多（ノルド）的矮人。诺鲁多（ノルド）他擅长凿洞，但是只听从波特加国（ポルトガ）国王的命令。波特加国就在罗马利亚（ロマリア）西方。

黑胡椒和船

回到罗马利亚后，往西方的小庙走去，用魔法之钥将门打开后就可以到达波特加国（ポルトガ）了。在波特加城里可以打到到船的情报，跟国王说明来意后也可以得到“国王的信（おうのてがみ）”，国王说只要亚尔斯能送给他黑胡椒的话，他就将船免费借给亚尔斯一行人使用。

拿着“国王的信（おうのてがみ）”到诺鲁多（ノルド）那里后，诺鲁多看完信马上开始打通洞窟的通道，通过洞窟往南走就是巴哈拉塔镇（バハラタ）。巴哈拉塔镇（バハラタ）里的名产就是“黑胡椒（くろこしょう）”，可是目前这个城市里卖黑胡椒的人却不在家里，同时在巴哈拉塔镇里也发生了盗匪绑架民女的事件。在城镇南边有个老人正和一个叫麸普塔（ダプタ）的年轻人说到妲妮雅（タニア）被绑架的事，麸普塔一听到妲妮雅被绑架后，就马上冲了出去。



亚尔斯一行人跟着麸普塔（ダプタ）来到位於巴哈拉塔（バハラタ）西方的洞窟里，在最里面遇到了绑匪，战胜绑匪后也救出了麸普塔和妲妮雅（タニア）。正当亚尔斯一行人要带着麸普塔和妲妮雅离开洞窟时，绑匪的头目回来了，没想到头目竟然就是之前亚尔斯放走的刚达塔（ガンダタ）。再一次的打倒刚达塔后，刚达塔又再度求亚尔斯放走他（只能选“はい”）。

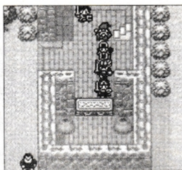
救出麸普塔（ダプタ）和妲妮雅（タニア）后，他们两人也回到巴哈拉塔镇（バハラタ）里。回到城镇后，到麸普塔所开的商店那里，麸普塔为了感谢亚尔斯的相救，所以就送“黑胡椒（くろこしょう）”给他们。

拿到“黑胡椒”后，到波特加（ポルトガ）王国去找国王。国王看到亚尔斯拿到黑胡椒后相当的高兴，于是就将船借给了亚尔斯，勇者们的大冒险也就此展开。

拿到船后玩家就可以四处乱逛，虽然说目的是要寻找父亲奥德卡（オルテガ）的下落以及打倒婆罗魔王（バラモス），不过过关顺序是可以随玩家高兴的。以下攻略仅供玩家参考。

寻找六颗宝珠之旅

船入手后就是四处乱逛了，首先到达玛神殿（ダーマ神殿）。在达玛神殿上方有座悟道塔（さとりのとう），在塔里有可以传承贤者的“悟道之书（さとりのしょ）”，只要玩家同伴的等级到20级时就可以利用“悟道之书（さとりのしょ）”转职成贤者。笔者建议防御力较弱的魔法师转职成贤者，一来贤者的防御力较高不太容易死，二来队伍中有两名补血部队也不容易被敌人全灭。



拿到“悟道之书”后在达玛神殿外海处有个小岛叫“日本（ジパング）”。日本岛上住着大和民族，此时居民们正为了火山里出现八岐大蛇（やまたのおろち）而烦恼着。答应比米（ヒミコ）解决居民的困惑后进入日本（ジパンダ）一旁的洞窟里，打倒八岐大蛇后他会逃跑，亚尔斯追过去后发现，原来比米（ヒミコ）就是刚刚那只大蛇所变，再打倒大蛇一次后就可以得到“紫珠（パ－プルオ－ブ）”。

得到第一颗宝珠（オ－ブ）后，搭船延着陆地往北走可以到达姆欧鲁村（ムオル村）。在这个小村子里可以打听到父亲奥德卡（オルテガ）曾因为受伤而在此村子里待过一阵子，同时村民们也将奥德卡留下来的头盔转交给主角。

接着回到日本（ジパンダ）后搭船朝东方前进，在东方的大陆上玩家可以发现一座塔叫山彦塔（やまびことう），在这个塔里可以找到“山彦之笛（やまびこのふえ）”，吹奏山彦之笛后只要有回音就表示此地点有宝珠（オ－プ）存在。

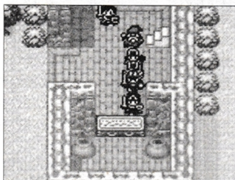
得到山彦之笛后沿着海岸线往南走就可以看到海贼们所聚集的场所。玩家在晚上进来的话可以跟海贼打听相关情报，另外在海贼之家右方有一块石头，调查石头正下方后会出现楼梯，在里面可以找到“红珠（レッドオ－ブ）”。

拿到第二颗宝珠后回到波特加城（ポルトガ），搭船沿着陆地往北走后可以看到一座叫艾琴贝亚城（エジンベア）的城堡。在艾琴贝亚里玩家必须要吃下“消失草（きえさりそう）”后隐身才能进去，而“消失草”只有在兰席尔（ランシ－ル）才能买到。

用“传送（ル－ラ）”回到亚利亚汉（アリアハン）后搭船朝西方前进就可以到达兰席尔（ランシ－ル）岛。在兰席尔里除了可以买到“消失草（きえさりそう）”之外，岛内的中央处还有一个试练迷宫，一次只准一个人进入，笔者建议让勇者进去。在迷宫的最里面可以找到“蓝珠（ブル－オ－ブ）”。



得到第三颗宝珠之后用“传送（ル－ラ）”飞到艾琴贝亚城（エジンブア）里，吃下“消失草（きえさりそう）”后进入了城堡内。在城堡的



地下室里会看到三颗石头，将石头推动后墙壁会出现通路，在里面可以得到“干枯之壶（かわきのつぼ）”。拿到“干枯之壶”后到日本（ジパング）去，搭船一直往北走，通过海峡后就会看到一片浅滩。在浅滩上使用“干枯之壶（かわきのつぼ）”后会浮出一间小庙，在小庙里就可以得到“最后的钥匙（さいごのカギ）”。只要有了“最后的钥匙”，不管什么们都可以轻松自如的开启。另外在得到“山彦之笛（やまびこのふえ）”那座塔的附近有个小村落叫“溯（ス－）”，在里面可以得到情报说在溯（ス－）的东方处有一个小空地，空地里住着一个想要建大都市的老人。

得到“最后的钥匙”后回到亚利亚汉（アリアハン）里的露伊妲（ルイ－ダ）酒店，设一个职业为“商人”的同伴，然后让他加入队伍，接着从艾琴贝亚城（エジンブア）搭船一直往西前进就可以看到一块空地，在空地里有一个老人想要在这建造一座大都市，所以需要商人，玩家此时就将队伍里的商人交给老板就可以了。玩家要记得定期回来看看。

接着在沙漠之都下面有一个已经变成废墟的都市，提顿（テドン）（要搭船前往），这个都市在夜里就会变成孤魂野鬼们聚集的场所，为了打听情报和拿宝珠（オ－ブ）所以一定要晚上来这。夜里，进入提顿后在牢房里可以找到“绿珠（グリ－ンオ－ブ）”。

得到第四颗宝珠后回到罗马利亚城（ロマリア），在罗马利亚城左上方的小庙里有一个传送之门，此门可以传送到沙曼欧沙（サマンオサ）。因为沙曼欧沙没有办法用船进入，所以只有利用传送之门了。

在沙曼欧沙城里发生了国王变得相当残暴的事件，主角一行人为了调查事情的真相而四处打听情报。从情报中得知真正的国王可能是被怪物抓走，于是亚尔斯就在城堡里一探究竟。一见到国王后，国王马上下令将亚尔斯一行人抓到牢里去关，在牢里发现真正的国王。国王说要让那怪物现形只有靠“拉之镜（ラ－のカガミ）”了，而“拉之镜”就在沙曼欧沙城（サマンオサ）南方的洞窟里。

アイテム名	値段	攻撃力 守備力
せいなるナイフ	200	＋14
くさりがま	320	＋16
てつのやり	650	＋26
かわのよろい	150	＋12
こうらのよろい	350	＋16
くさりかたびら	480	＋20
せいどうのたて	250	＋7

在沙曼欧沙（サマンオサ）下方洞窟拿到“拉之镜（ラ－のカガミ）”后回到城镇，利用晚上潜入国王的房间后对假国王使用“拉之镜”，接着假国王果然显形。打倒假国王后也得到了“变化之杖（へんげのつえ）”。只要有这把杖，玩家就可以变身成矮人在妖精之里（エルフ之里）买东西。

得到“变化之杖（へんげのつえ）”后，到溯（ス－）北方的冰岛，岛上有一个老人，将变化之杖给他之后，老人就会将“船员骨（ふなのりのほぬ）”给亚尔斯。只要使用“船员骨”后就可以知道幽灵船距离主角的座标位置，通常都是在罗马利亚城（ロマリア）附近。

在幽灵船里可以找到“爱的回忆（めいのおもいで）”。拿到“爱的回忆”后，用“传送（ル－ラ）”飞到诺亚尼尔城（ノアニ－ル），搭船沿着海岸线往东走，从第二条河出海口进入内陆，接着会出现一段音乐，在音乐没结束前赶快使用“爱的回忆（あいのおもいで）”后就可以突破诅咒。进入内海后会发现一座小庙，小庙里最右下的牢房里的床可以调查到“盖亚之剑（ガイアのつるぎ）”。

得到“盖亚之剑”之后到先前商人所建的那个城市里，这里城市会发生革命，商人也会被人抓起来，此时在城市里就可以找到“黄珠（イエロ－オ－ブ）”。

得到第五颗宝珠后，用“传送（ル－ラ）”到亚萨拉姆城（アッサラ－ム），从亚萨拉姆城搭船往南走后可以看见一座大火山，在火山旁将“盖亚之剑（ガイアのつるぎ）”往里丢去后火山就会大爆发，接着岩浆就会将一旁的河水阻塞成沙洲。

从沙洲走过去就可以到全世界最大的洞窟——尼克罗空德（ネクロコンド）。通过尼克罗空德洞窟后会看到一座小庙，在小庙里可以拿到最后一颗宝珠“银珠（シルバ－オ－ブ）”。

不死鸟·拉米亚

六颗宝珠都到手后搭船从废墟城市往南航行就是南极大陆了。在南极大陆里有一个小庙，在里面将六颗珠子放到座上后，不死鸟·拉米亚（ラ－ミア）就会复活，玩家就可以利用拉米亚（ラ－ミア）四处的飞行了。

决战婆罗魔王

利用拉米亚（ラ－ミア）的飞行能力，飞往废墟之城北方被河围剿的城堡里，此城堡就是波罗魔王（バラモス）的根据地。在最里面找到了婆罗魔王（バラモス），勇者们就和魔王展开了一场激烈的战斗……

打倒婆罗魔王后回到了亚利亚汉（アルアハン），国王和全国的居民正准备迎接勇者的归来时，却发生了大地震，接着天空传来大魔师——索马（ゾ－マ）的笑声。原来



婆罗魔王只是索马(ゾ－マ)的手下,真正的大魔王其实是索马。为了完全消灭邪恶的根源,勇者们继续踏上旅程。

阿雷夫加鲁多大地

在婆罗魔王城右侧有一个大洞，因为大地震的发生，使得洞口旁的墙壁倒塌而出现了一条通道。跳进去洞里后就是索马的所在地“阿雷夫加鲁多大地（アレフガルド大地)”。

一进入阿雷夫加鲁多大地后就有船可以使用（真好)，先往右走上岸到拉达多姆城（ラダト－ム）去打听有关索马(ゾ－マ)的情报。在城里可以得知因为索马的魔法使得整个大地都笼照在一片黑暗里，居民们已经很久没有看见白天了。

在城里打听完情报后，到城堡里厨房的地下室可以找到“太阳之石（たいようのいし)”。接着走出拉达多姆城(ラダト－ム),在左上方的洞窟里可以找到“勇者之盾(ゆうしゃのたて)”，此洞窟是不能用魔法的，所以玩家只能靠道具补血。

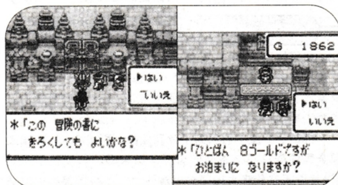
拿到“勇者之盾”之后走出洞窟再往左上方走会看见一座小庙,小庙里可以拿到“银坚琴(ぎんたてこと)”。玩家只要一弹奏后就会出现怪物,是方便练功的好东西。

回到拉达多姆城(ラダト－ム)往左下方走,过桥后在沙漠里可以发现多姆多拉城(ドムド－ラ)。在多姆多拉城右下方的牧场里，调查里面的草丛后可以得到“奥利哈钢(オリハルコン)”。

出多姆多拉城后继续往东边前进就可以到边塞都市——美鲁基多(メルキド)。在里面可以打听到有关“寸云之杖(あきぐものつえ)”和“圣之护符(せいなるまもり)”的情报。雨云之杖就在美鲁基多城(メルキド)右下方的小庙里。

得到“雨云之杖(あきぐものつえ)”后,从拉达多姆城往东走去就可以到温泉之都——玛依拉(マイラ)。在玛依拉里的温泉处往下方走到底调查可以得到“妖精之笛（ようせいのふえ)”。接着到左下方二楼的道具店里会遇到一个从日本(ジパング)来的商人,将“奥利哈钢(オリハルコン)卖给他后,先出城再进来时就可以向他买到“王者之剑(おうじゃのけん)”。

在玛依拉村(マイラ)西北方的海岛上有一座塔,塔里可以找到“光之铠(ひかりのようい)”。接着在五楼可以看到被石化的妖精——鲁比斯(ルビス),此时吹奏“妖精之笛(ようせいのふえ)”后鲁比斯(ルビス)就会回复原来的样子，接着她会送给勇者们“圣之护符（せいなるのまもり)”。



得到“圣之护符”后回到玛依拉村(マイラ),从玛依拉村往南走搭船到对面大陆上的利姆鲁达鲁城（リムルダ－ル)。在利姆鲁达鲁可以打听到:如果没有“光珠(ひかりのたま)”的话是打不赢索马(ゾ－マ)的。而“光珠”就在原世界的龙女王城里。龙女王城的位置在卡札布村（カザ－ブ村）东方的山谷里,玩家一定要利用拉米亚（ラ－ミア）飞进去。在龙女王城里和女王说话后就可以得到“光珠(ひかりのたま)”，而女王也在这时死掉了，留一颗龙蛋……此颗龙蛋就是“DQ”一代的最终头目龙王。

取得“光珠”之后，回到利互鲁达鲁城（リムルダ－ル),接着往南走到最南端的小庙里,将“太阳之石(たいようのいし)”和“雨云之杖（あまぐものつえ)”交给里面的老人后就可以换得“彩虹水滴(にじのしずく)。带着“彩虹水滴”到利姆鲁达鲁城西北方索马(ゾ－マ)城那座岛的海边处，使用“彩虹水滴（にじのしずく)”后就会出现一座桥,接着就可以到达索马城了。

最终对决

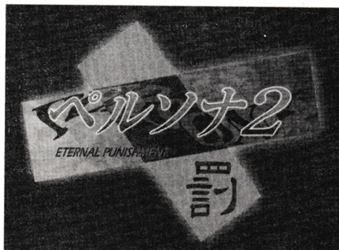
进入索马（ゾ－マ）城，在一楼先解决掉六只大魔神(だいまじん)后,在王座正后方调查就可以发现通道。接着在地下四楼终于遇到父亲・奥德卡(オルテガ),不过奥德卡在经过一场激烈的战斗后也不支倒地……奥德卡在临死前也庆幸自己能够看到儿子已经长大成人。

见过奥德卡最后一面后，从里面宝箱里可以找到“贤者之石（けんじゃのいし)”这个超重要的道具，玩家只要在战斗中使用就可以回复全部同伴的HP!!

接着在地下五楼就是一切罪恶根源的大魔王——索马的所在地，玩家必须先解决掉索马的三个部下后才能和他对决。打索马(ゾ－マ)前要记得使用“光珠(ひかりのたま)”先将他的防护罩给打破，接着就只能慢慢打了，还要记得多多利用“贤者之石”补HP哦。

打倒索马(ゾ－マ)后,勇者们也被传送到拉达多姆城(ラダト－ム)外的洞窟里。走出洞窟后,阿雷夫加鲁多大地(アレフガルド大地)终於出现许久不见的日光,回到拉达多姆城后，全国的国民早已在等待勇者的凯旋归来。而国王也册封勇者为罗特(ロト),并希望勇者一行人能够留在这里生活…但是亚尔斯一行人拒绝了国王的好意，并离开了拉达多姆城(ラダト－ム)。从此之后再也没有人看到过亚尔斯一行人的踪迹,勇者罗特(ロト)的传说也因此永远流传在阿雷夫加鲁多大地上。

（全文完）



女神异闻录 2—罚

"罚"的主人公是前作"罪"的女主角天野舞耶。以她为中心，在与前作完全不同的异世界中展开全新的故事。"罪"与"罚"中描述的是两个不同的世界，也就是俗称的异次元世界。两者的时间轴不一样，"罚"并非是接在"罪"后面的故事，而是在"罪"结束后，在"罚"的时间轴上开始的另一个故事。所以，"罚"和"罪"只是简单的因果关系，"罪"的结局是"罚"。

PS 厂商:ATLUS 类型:RPG 发售日:2000.6.29

各项参数的意义及一些基本的设定

战斗

战斗以仲魔战斗为主，战斗的难度会随着仲魔的成长而有所变化。

①、随着发动回数的增加，仲魔也会跟着成长。
②、角色的等级增加的话就可以使等级较高的恶魔进行降魔。
③、SP 在走路或者用吸取(チューソソウル)来补足。
④、好好利用魔法的属性使战斗更容易进行。

交涉

要拿到塔罗牌的话，一定要和恶魔交涉才能得到，至於要如何交涉，恶魔的反应是如何才能得到塔罗牌呢？现在就让我们来看看吧！

各个能能力值的说明

STR：和攻击力有关的能力。影响角色的物理攻击及仲魔物理性的攻击。

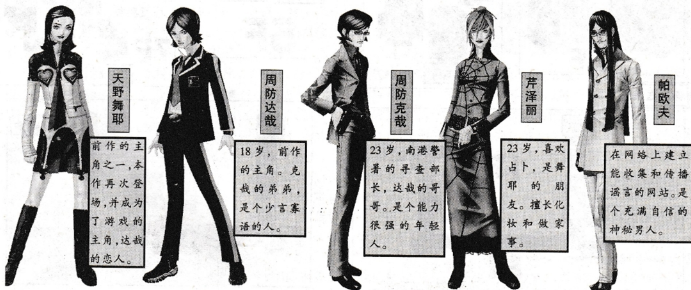
VIT：和 HP、防御力有关的能力值，VIT 上升的话可以减轻受到恶魔的物理性攻击，TEV 值愈高的话防御力就愈高。是第二重要的能力。

TEC：和"魔攻"及"魔防"有关的能力值。不仅影响到魔法威力，也影响到魔法防御力。可以用装备首饰(アクセサリー)的方式来补正。

AGI：影响战斗中的行动顺序以及对恶魔攻击的回避率。这个值如果高的话，就可以先行攻击。第三重要。

LUC：和状态变化的抵抗以及退却的成功率有关。其他和战斗以外的运气也有相关性。

主要人物



天野舞耶：前作的主角之一，本作再次登场，并成为了游戏的主角，达哉的恋人。

周防达哉：18 岁，前作的主角。克哉的弟弟，是个少言寡语的人。

周防克哉：23 岁，南港警署的寻查部长，达哉的哥哥。是个能力很强的年轻人。

芹泽丽：23 岁，喜欢占卜，是舞耶的朋友。擅长化妆和做家事。

帕欧夫：在网络上建立能收集和传播谣言的网站。是个充满自信的神秘男人。

第一回　开始至森本病院

简略流程

开始→3B 教室→中庭→校长室→校务员室（和工友说话）教职员室（和内侧墙边的老师谈话得到钥匙）顶楼钟塔→青叶区（侦探事务所，和老板交谈，并请老板散播情报）→青叶区（W ステシュウ）→锅牛山→森本病院 303 室→院长室

攻略重点

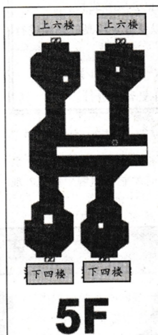
游戏一开始会有一段剧情，这时玩家们在和所有人谈完话之后就可以从电梯口离开，这时剧情就会发生。之后就会有要到学校调查 JOKER 的事件。在到达学校之后，会碰到之前主角的哥哥，谈完之后离开到三楼的教室可以再找到他交谈一次，然后就到中庭去，这时会发生事件，再来就到校长室去一看究竟，没想到校长已经被杀。在这里会发生剧情，於是众人便前往校务员室和工友说话，在谈完之后得知备份钥匙在教职员室的老师身上，于是和老师们谈话之后可以得到钥匙，这时就直接前往顶楼，在钟塔内发生战斗，战斗完了会发生事件，之后就要前往青叶区的青叶通中的侦探事务所。和老板交谈后，再要求老板散布谣言，谣言散布完毕之后，可以到青叶区的 W ステシュウ，在这里会遇到另一个伙伴。於是众人便一起前往蜗牛山，原来通往上方病院的路径这时无法通行，於是便从旁边的里道往上走，通过里道之后，进入医院先走到 303 室，这里会发生剧情，这时再前往院长室则会发生战斗。打倒怪物之后将可进行下一段剧情。

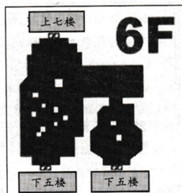
地图

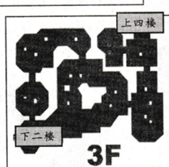
蜗牛山里道

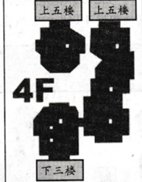


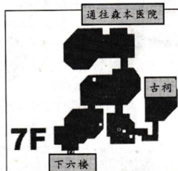




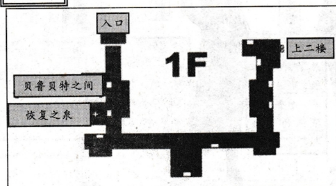


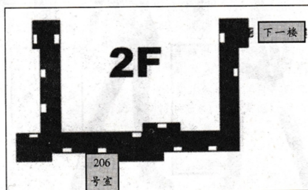


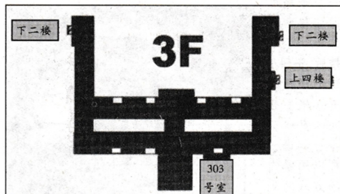


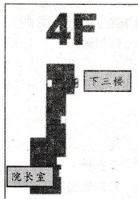


森本医院











↑游戏舞台的全貌，看样子是个很平静的港口城市，不知道这里将要发生什么可怕的事情

第二回　森本医院至青叶公园休息所

在前一回中，舞耶一行人好不容易离开了森本病院，却又让须藤龙也逃走了还放狗来咬我们！可恶，竟然敢欺负我可爱的舞耶，我们继续追下去吧！

简略流程

森本医院→空之科学馆→キスメット出版→港南暑→赤提灯しらしい→パラベラム→GOLD ィットネスケラブ→クラブヅディァック→秘密ヵヅノ→青叶公园休息所

攻略重点

离开了森本病院，龙也放话要我们到空之科学馆去找他，打不过就逃走，真是小人。追到了空之科学馆，会发现有一群小孩在参观，都是他们啦，害舞耶很辛苦，一位短发美女走过来了，原来是之前遇过的权原淳，说了没几句话，怎么突然着火啦！由外面传来阵阵的笑声，原来又是可恶的龙也在搞鬼，唉！又要我可怜的舞耶做事了，我们有 30 分钟的时间必需在四层楼中各个房间找到那群小孩们，一楼不见那些小孩的踪影，玩捉迷藏吗！好！让大姊姊来好好给你照顾照顾，二楼找到了一群小孩们，通通给我排排站好，快点到楼顶去，不然有你们好看！咦？怎么一下都跑光了，屈服在我舞耶的美色之下了吧，呵呵呵呵呵！

不罗嗦，往 3 楼去，3 楼可真是讨厌，还有火堆会挡住你的去路，此楼有两间有小孩，找到后往 4 楼去，一上楼，就听到可恨的龙也的笑声，告诉我们这层楼会出现恶魔，大家准备练等级吧！找到一群小孩后往 5 楼去，上去后发现前一代的主角达哉正和龙也对峙中，原来是卑鄙的龙也挟持了淳，舞耶一行也立刻加入，说了没几句话，地板突然裂开，还好舞耶立即抓住达哉，此时卑鄙的龙也想趁机偷袭舞耶，还好淳一撞，反而龙也自己掉下去了，哈！真是自作自受，火快烧到屁股了，还是快点离开吧，之后可以看到一段飞空艇离开大楼的动画，正当大家放心之余，突然地震了，大家赶紧到下层楼看看，原来是龙也这家伙没死，废话不多说，马上展开一场战斗，龙也会招唤出四只怪物，这场战斗因为超强的达哉会加入，所以不会打得很辛苦，不过龙也会吸收火系魔法，要小心！



←前作主角达哉再度登场

战斗结束后因为飞空艇被破坏即将坠落，所以达哉叫大家赶紧跳下去，而达哉却没有跳走，接着一段坠机动画，之后大家降落在惠比须海岸，各自回到原来的地方了。



此时只剩舞耶一个人行动，先回到キスメット出版社，编集长会生气地叫舞耶去写份报告，谁理她啊！出编集长室后画面会转到バオフウ、克哉和ろらら，最后再转回舞耶，出大门后遇到バオフウ两人一起去港南区港南署找克哉，此时ろらら打电话给舞耶叫他们快逃，画面又转到ろらら，看来是有个骗子骗了她的钱和感情，她要讨回公道，这骗子叫做牧村洋一，在“罪”的时候也曾出现，那时候欺骗舞耶的室友丽，这次又欺骗ろらら，真可恶！

接下来去赤提灯しらしい，里面可以得到贩卖武器店情报，和老板娘谈话可以得到那个骗子在青叶区的パラベラム，到了那儿以后，那家伙竟然还在骗其他的女人，在克哉的胁迫下那骗子说出了ろらら现在在梦崎区的 GOLD

フィットネスヶラブ，为了怕他欺骗我们，把他也一起带着走，一进入GOLD大楼，发现大家都在外面，原来是ろららら自己把门给锁上了不让大家进人，而钥匙在工作人员手上，没办法，只好进去找了，那个人是在3楼的女子スタッフルーム，但是为什么是男的在那里？原来他是偷跑进去看的啊！

拿到钥匙后回到一楼的ボクシソグジム打开门后，发现ろらら就在里面好像有点不对劲，大家安慰她别为了这骗子伤心，此时她会找舞耶，选项要选上面的，否则会被揍而失血。之后发现她被JOKER附身，马上进入战斗，劝各位玩家先去练练等级再来挑战，因为较难打的，最重要的是多收集塔罗牌召唤等级高的使魔战斗。

真是一场苦战，战斗结束之后，ろらら被移到ベルベットルーム恢复了精神，大家正在高兴之余，手机又响起了，原来是杏奈打来的，她告诉我们ノリコ突然变成JOKER还有一些人都被带到クラブゾディアック，于是舞耶一行人又风尘仆仆地赶到那里，和杏奈说完话后上方有另外一条路可通往秘密カジノ。到了2楼后，先到左边的楼梯到达3楼后有间スタッフルーム进去可以用暴力的方式问到了密码，之后再到右边的楼梯上3楼后输入密码进入秘密カゾノ，进去后见到之前见过的脸上有伤痕的男子，他的名字叫做云豹，看起来不怀什么好意，说了几句他就叫手下把ノリコ带出来，没想到她突然变成JOKER，又免不了一场苦战。

打赢后发现其他人都逃走了，同样被移到ベルベットルーム恢复了精神。此时手机又响了，是有人要提供情报，要我们到青叶区青叶公园的休息所，到了休息所后，有位中年男性告诉我们一些情报，重点是现在单靠我们是无法和龙藏对抗的，另外有其他的组织也是和他对立，他留下两张那组织的人的照片，要我们自己去找，才两张照片，真是大海捞针！

附：某些武器饰品需要到葛叶侦探事务所散拨谣言或找人交换情报才会出现在商店中，请玩家自行试试，不过攻击的主力还是使魔。

港南区

サイコヤラビー　回复的地方 3000

jolly Roger	吃饭的地方
珠间ヅニー	占卜的地方

サトミタダシー　连锁道具店

贩卖的道具

伤药	100	指定1人HP回复30
ガろガろドリソク	500	指定1人HP回复200
宝玉	2000	指定1人HP全回复
スナフソウル	400	指定1人SP回复30
チユーィソソウル	1500	指定1人SP回复100
地返しの玉	1600	指定1人濒死复活HP回复一些
反魂香	8800	指定1人濒死复活HP全回复
解毒剂	200	指定1人解毒
镇静剂	200	指定1人狂暴回复
バチツリG	350	指定1人睡眠幻影回复
大币	300	指定1人冯依回复
月刊バトルマスター	500	杂志装备品的专门杂志
别册ミろクル	500	杂志魔法的专门杂志
ファソタヅーワルード	500	杂志特殊事件的特集

ベルベツトルーム　召唤使魔和画塔罗牌的地方

青叶区

etneria　回复的地方 3000

葛叶侦探事务所	传播流言的地方
W・SLASH	吃饭的地方

Palabellum　卖武器和吃饭的地方

贩卖的武器

アストラ・ファルコソ	2700	枪:攻击12	相性:飞具
ブレッタ M93R	19200	枪:攻击32	相性:飞具
角手	2800	拳:攻击16	相性:打击
メタルグローブ	19000	拳:攻击32	相性:打击
フューチヤーコイソ	2900	指弹:攻击12	相性:投具
平次の投げ钱	18800	指弹:攻击32	相性:投具

サトミタダシー　连锁道具店

贩卖的道具

伤药	100	指定1人HP回复30
ガろガろドリソク	500	指定1人HP回复200
宝玉	2000	指定1人HP全回复
スナフソウル	400	指定1人SP回复30
チユーイソソウル	1500	指定1人SP回复100
地返しの玉	1600	指定1人濒死复活HP少回复
反魂香	8800	指定1人濒死复活HP全回复
解毒剂	200	指定1人解毒
镇静剂	200	指定1人狂暴回复
バチツリG	350	指定1人睡眠幻影回复

大币	300	指定 1 人冯依回复
月刊バトルマスター	500	杂志装备品的专门杂志
别册ミろクル	500	杂志魔法的专门杂志
ファソタヅーワルード	500	杂志特殊事件的特集

ブルブットルーム　召唤使魔和画塔罗牌的地方

ROSA · CANDIDA　卖防具的地方

カヅユアルシャツ	2000	铠:防御 1
ツルバードしス	5000	铠:防御 2

ベルベツトルーム　召唤使魔和画塔罗牌的地方

梦崎区　BIKINI NE　回复的地方　3000

PIECE DINNER	吃饭和交换情报的地方
TONY"S SHOP	卖饰品的地方

サトミタダシー　连锁道具店

贩卖的道具

伤药	100	指定 1 人 HP 回复 30
ガろガろドリソク	500	指定 1 人 HP 回复 200
宝玉	2000	指定 1 人 HP 全回复
スナフソウル	400	指定 1 人 SP 回复 30
チユーイソソウル	1500	指定 1 人 SP 回复 100
地返しろ玉	1600	指定 1 人濒死复活 HP 少回复
返魂香	8800	指定 1 人濒死复活 HP 全回复
静毒剂	200	指定 1 人解毒
镇静剂	200	指定 1 人狂暴回复
バチツリ G	350	指定 1 人睡眠幻影回复
大币	300	指定 1 人冯依回复
月刊バトルマスター	500	杂志装备品的专门杂志
别册ミろクル	500	杂志魔法的专门杂志
ファソタジーワルード	500	杂志特殊事件的特集

ベルベツトルーム　召唤使魔和画塔罗牌的地方

平坂区　富永カイロブろクティック　回复的地方　3000

赤提灯しらしい	吃饭和交换情报的地方

ディフエソス　卖防具的地方

贩卖的防具

プロテクター	4500	饰品:防御 3

サトミタダツー　连锁道具店

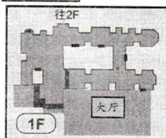
贩卖的道具

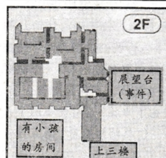
伤药	100	指定 1 人 HP 回复 30
ガろガろドリソク	500	指定 1 人 HP 回复 200
宝玉	2000	指定 1 人 HP 全回复
スナフソウル	400	指定 1 人 SP 回复 30
チユーイソソウル	1500	指定 1 人 SP 回复 100
地返しの玉	1600	指定 1 人濒死复活 HP 少回复
反魂香	8800	指定 1 人濒死复活 HP 全回复
解毒剂	200	指定 1 人解毒
镇静剂	200	指定 1 人狂暴回复
バチツリ G	350	指定 1 人睡眠幻影回复
大币	300	指定 1 人冯依回复
月刊バトルマスター	500	杂志装备品的专门杂志
别册ミろクル	500	杂志魔法的专门杂志
ファソタヅーワルード	500	杂志特殊事件的特集

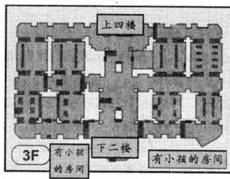
ベルベツトルーム　召唤使魔和画塔罗牌的地方

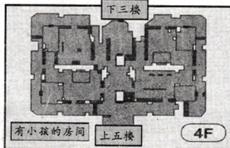
地图

空之科学馆

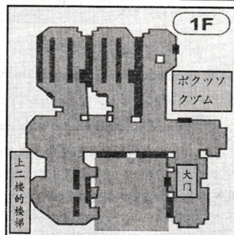


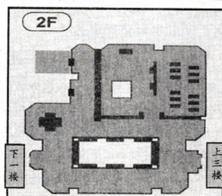


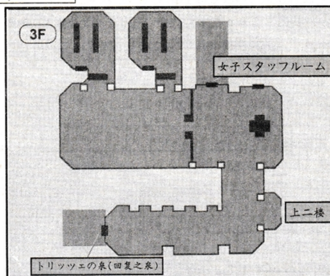


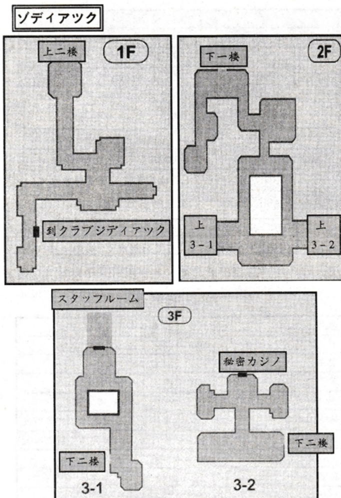


GOLD 地图











→港南区的全景地图，空之科学馆就位于港南区的东南角上

第三回　青叶公园至パオフウのアジト

简略流程

青叶公园→葛叶侦探事务所 { パラッベラム→下水管理设施→理学研究所 / パラッベラム→珠间溜 TV } パォフゥのアジト

这一次有重大的分歧，所选的路线和所加入的角色是完全不一样的喔！各位玩家们可要慎重选择，因为选择的角色可是会跟着你到结束的呢！

攻略重点

青叶公园和葛叶侦探事务所

上次在青叶公园得到了有另外的组织在对抗的情报，离开了公园后先到葛叶侦探事务所传播流言，这里可是一个重大的分歧点，选择要传播“听说那个人是男的”或者是“听说那个人是女的”，如果选择男的，那么加入的人会是南条圭，如果选择女的，加入的人则是桐岛英里子，各位玩家可要好好地想想自己喜欢的是哪一个人喔！

分歧1:选择“听说那个人是男的”的路线

先看看南条圭的部份，选择散播男的流言后，我们就前往バろッベろム(Palabellum)，在青叶区的商店街，到了之后发生了一些剧情，出现在店门口的就是南条圭，后来他就带全体人员到一个HOTEL，开了作战会议后，决定分头进行探查，珠间溜TV局方面交给英里子负责，理学研究所方面由我们一行人潜入，不过理学研究所守卫森严，不能正面强行突破，所以要偷偷跑去位于鸣海区旁边的下水处理施设。下去之后，南条告诉我们说因为两个路线有很多区间分隔，每一段时间都会排水防止人入侵，需要有两个人留下来用电子锁防止水流入。不愧是南条企业，调查的可真清楚啊！到底要谁留下来呢？这时候有两个人进来了，一位是城户玲司，另一位是园村麻希，两人自告奋勇要留下，干得好，这样大家都可以升等级啦！

下水处理设施和理学研究所B1

由下水处理施设到理学研究所有两个路线A和B，而我走的是路线B，每个路线都有三个难点，也就是三个迷宫，每个路线有10分钟的限制，最后是由地下停车场这个门离开到理学研究所，一离开大伙先躲在卡车后面看看情况，会有一个警备员出现，ろらら先自告奋勇要打倒他，没想到バォフゥ抢先出来用必杀把警备员打倒了，ろらら气得半死，看来他们两个真是死对头啊！一进入理学研究所的警备管理室就看见荣吉被两名警备员抓起来了，虽然被抓起来还是在关心他的朋友杉本。舞耶马上带领大家冲过去打了起来，战斗结束后南条要荣吉先回去，他怎么肯回去，只好带他一起去找杉本。先到B1左上方找一位研究员拿LV.1铁门的卡片，再到下方的独房集合部屋，进去之后发现有很多意识不清的人们，但是找不到杉本，於是南条要荣吉把这些人带去卡车那里离开，杉本就交给南条们来找，荣吉也只好答应了。

理学研究所1F~3F

接下来同样拿著LV.1卡片到下方开LV.1的铁门就可以由另外一边到1F了，1F要控制A、B的铁卷门来前进，有点麻烦，2F也有个人拿著LV.2的卡片，此卡片可以打开3F的LV.2的铁卷门，进入3F的研究室，バォフゥ就开始盗取资料，资料中有使JOKER分离出JOKER的方法，人工ペルソナ应用研究理论考察等等，作者是神取久鹰，他竟然没死，此时ろらら发现旁边的房间里好像有什么东西，于是大家就跑去看看，出现一段动画，没有想到培养槽中所装的都是分离出来的JOKER，看起来真是恶心死了！突然灯一亮，神取出现在上方，还把荣吉抓走了，威胁我们交出资料否则就把荣吉杀了，没办法只好交出去了，没想到神取竟然出尔反尔把枪口指向荣吉，正在千钧一发之际，达哉出现以迅雷不及掩耳的速度救了荣吉，神取转而攻击达哉，舞耶一行便趁乱逃走。到了停车场，荣吉已经把其他人都送上卡车了，舞耶等人也及时赶上，没想到追兵追了上来，追兵是恶魔化的杉本和两个小兵，这个头目实在是很强，常常会用ブリザードブレス攻击全体造成我方冻结，要小心应战。战斗结束后，大家以为バォフゥ已经将资料还给神取，但没想到他却已经偷偷地把硬碟拿下来了，真是历害。

バオフウのアジト

回到了一开始的HOTEL却发现南条的部下都被杀了，原来这就是惹上新世塾的后果，我们只好到バオフゥのアジト避避风头，バオフゥ由偷来的硬碟中得到了很多出人意料的信息，像分离出来的JOKER被称为“KEGARE”，而另一方面英里子也查到ワソロソ千鹤还是和新世塾有关系的情报，她的预言说一切都是由女娲JOKER产生的事件，被诅咒的人就会变JOKER，而相信她预言的人非常多，她举行了一个集会说要解放大家污秽的心，否则会有变成JOKER的可能。

分歧2:选择“听说那个人是女的”路线

再来看看桐岛英里子方面，选择散播女的流言后，刚开始和另外一条路线差不多，只是出现在バろッベろム(Palabellum)门口的会是桐岛英里子，一样会到HOTEL开会，不过开完会后舞耶一行人会和英里子一起行动，而南条自己一人潜入理学研究所，队伍中又加入一位美女心情真好，接着往珠间溜TV移动。一进入后会看见有两个人“上杉秀彦”和“ゆきの(雪野)”在等英里子，他们告诉舞耶ワソロソ千鹤在乐屋，说到一半，发现怎么有只黑猫一直看著舞耶们，真怪，大概是哪位艺人养的猫吧！上杉却说ワソロソ千鹤也有一只一样的猫，不管他，先去找ワソロソ千鹤。

珠间溜TV第一到第二スタジオ

坐受付直通エレベーター到2F的乐屋3，进去后发现ワソロソ千鹤并不在里面，只有一只黑猫，正感到奇怪之时，那只猫喵地一声，白光一闪，整间屋子都变成黑白的了，英里子说是被困在奇门遁甲阵中，要依照1~8的顺序走一次就可以破了，她还说是第一次遇到，非常地兴奋。先到第一スタジオ，那只黑猫在里面，他突然开口说话，大家都吓了一跳，他告诉舞耶还没尝到“奇门遁甲”真正的恐怖，说完就不见了。往第二スタジオ前进，结果一进去又从原来的地方出来了，英里子也觉得莫名其妙，只好先去找上杉和ゆきの，往乐屋4前进，进去后看到上杉还在镜子前面摆pose，突然英里子出现在镜子里面，上杉吃了一惊，告诉他们事情的经过后，终于发现镜子中八卦文字的2和5是相反的，我们要去的是第五スタジオ不是第二スタジオ，好！既然知道了就火速前往4F的第五スタジオ。

珠间溜TV第三到第八スタジオ

就这样按照顺序到了第三スタジオ的时候，出现了一名英里子的爱慕者，名字叫桑原真，进入战斗，打赢之后要去的是第七スタジオ，因为4和7的八卦文字也反过来了，到了第七スタジオ，原以为没事情发生，没想到英里子头上的照明灯掉了下来，还好英勇的克哉扑了过去，两人虽然没事，但是桑原又出现了，进入战斗，结束后克哉怕他又再来攻击英里子，于是用手铐把他给铐在旁边，这样应该没问题了吧！继续按顺序到了第六スタジオ，没想到桑原又出现了，天啊！他到底要怎么样才肯罢手？这次终于把他打到骨折没办法动，应该不会再追来了吧。继续到了第八スタジオ，在里面有位戴耳环的少年在等英里子，之前



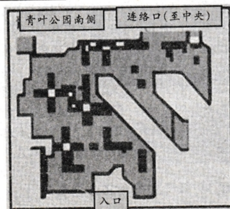
英里子说过这名男子是以前一起战斗的伙伴，如她约定好成为模特儿时要来看她，他这次就是为了这个约定而来，大家却觉得这名男子怪怪的，一番谈话之后，克哉突然往后方射击，就在同时那只黑猫现出了他的原形，可恶，原来是你这只怪猫欺骗英里子，而之前的桑原和戴耳环男子都是 里子自己内心的投影，被这只猫利用变成幻影诱惑她，说着说着猫突然变大，又是一场激战，这猫不怕魔法攻击，尽量用物理攻击会比较好打。

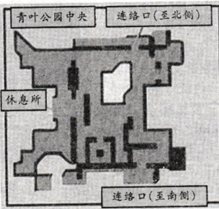
珠间溜TV第八到 第一スタジオ和バオフウのアジト

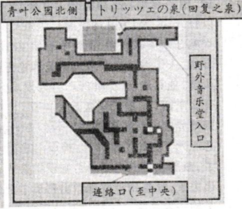
打赢这只怪猫后，画面转到第一スタジオ，现场转播开始了，ワソロソ千鹤也感应到她的式鬼，也就是那只猫已经被我们解决了，不过她仍然不为所动，占卜说凶兆出现，普通人变成 JOKER 的机会变很大，所以要消除大家污秽的心，说完画面转回舞耶，此时有人突然出现叫我们快跑，因为ワソロソ千鹤说的预言竟然成真了，黑须纯子变成了 JOKER 正在第一スタジオ暴动，舞耶一行赶紧搭电梯到 2F 的第一スタジオ，进去后发现达哉已经在里面，纯子把 JOKER 交给达哉，ワソロソ千鹤就交给舞耶等人，ワソロソ千鹤会召唤出四只式神来对付舞耶，每只式神属性不同，有些会反弹同属性的魔法，要小心应战，打赢后发现ワソロソ千鹤竟然用替身符逃走了，之后回到バォフゥのアジト，剧情的发展和第 1 分歧差不多，南条拿回理学研究所的资料硬碟，也由电视中听到ワソロソ千鹤举办集会要解放大家污秽的心。

地图

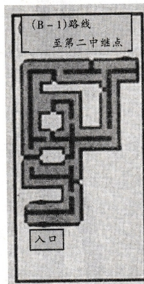
青叶公园

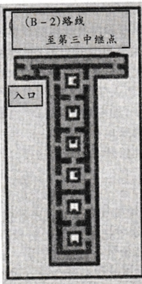


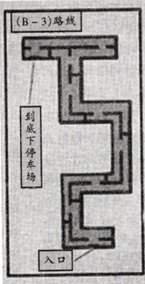




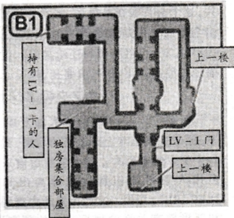
下水处理设施





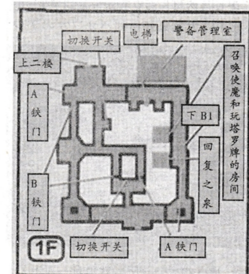


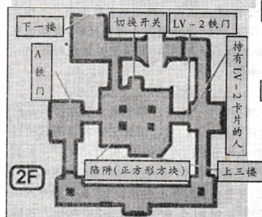
理学研究所

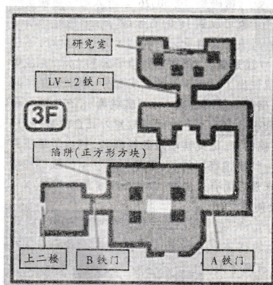


其余地图转下页

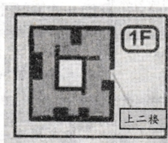
理学研究所

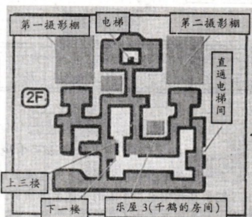


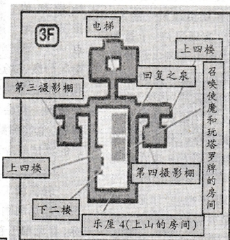


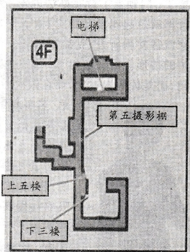


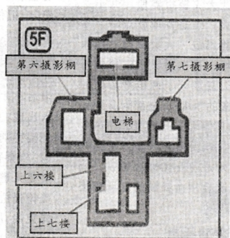
珠间溜 TV

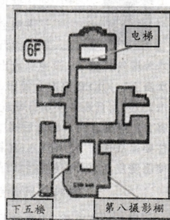












第四回　バオフウのアジト至废工厂

前言

这一次世新塾的许多重要干部都会出现，之前提供情报的神秘人也会现身，而且バオフウ真正的身分也在这次公开了。

简略流程

バオフゥのアジト→スマイル→青叶公园的野外音乐堂→バオフゥのアジト→废工场

攻略重点

バオフゥのアジト和スマイル平阪

上一回在バオフゥのアジト的电视中知道了ワソロソ千鹤要在スマイル平阪的讲演会场演讲的消息，所以舞耶一行就前往スマイル平阪，位置在平阪区。在1F～3F没什么特殊的事件，到了4F讲演会场时，演讲已经开始了，门锁上了没有办法进入，克哉说要由通风口潜入，舞耶就想起四楼女厕所（女子トイし）有通风口，于是大家就往女厕所去，克哉先爬进去，大家就由通风口观看演讲的情形。演讲开始了，但是在那里的不是ワソロソ千鹤，而是佐佐木银次，而在银次后方的是吸取“污秽”的圣龙，名字叫做“仗义”，银次随便找个人来示范，那个人被吸取后精神变得很好，此时舞耶等人发现在圣龙旁边的不就是在理学研究所看过的，装JOKER的培养槽吗?原来说要吸取污秽其实是要吸取JOKER，这样下去不行，不过门锁起来没办法进去，此时舞耶想出了放火的方法，其实只是让火灾警报器使用并不是真正的放火。于是舞耶就点了一支烟让警报器感应，大家就趁乱侵入了讲演会场，进入后银次气得要舞耶们滚开，舞耶开了两枪把后面的培养槽给打破了，没想到流出来的JOKER全部附身到银次身上，JOKER银次会唤出四只像气体的恶魔，物理攻击无效，而且还会使用自爆或冯依，使得我方全体受到伤害，先解决这四只恶魔后集中火力攻击JOKER银次，记住要速战速决，否则JOKER银次会用血补满的复活魔法使恶魔复活，到时候就很难打了。



青叶公园的野外音乐堂

战斗结束之后，克哉的手机响起，原来是之前的神秘人又打电话来提供情报了，这次约在野外音乐堂，大家说这是陷阱叫克哉不要去赴约，不过克哉离队独自走了，剩下四个人只好前往青叶公园的野外音乐堂找克哉，克哉就在青叶公园的北侧。到了之后，画面转向克哉一人，原来那位提供情报的神秘人是克哉的上司“富坚署长”，原来署长也是新世塾的人，署长为了赎罪告诉了克哉很多新世塾的情报，就在此时，岛津管理官也从后面出现，讲了几句话后就把署长做掉了，此时舞耶出现拿枪抵着岛津的头，不过岛津也叫了很多小兵围住克哉，战斗开始。

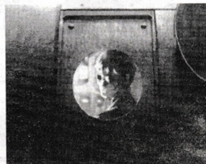
バオフゥのアジト

战斗结束后，署长虽然想告诉克哉新世塾的基地，但是却力不从心而死了，大家只好回到バオフゥのアジト。回去后，バオフゥ就开始窃听，此时听见云豹和龙藏在交谈，云豹要龙藏把钱带到他指定的地点——港南区的废工场交易。此时バオフゥ听了就独自一人走了，我们担心他的安危，于是也前往废工场。准备离开时画面会转到一间会议室，许多新世塾的干部在开会，龙藏也在那里，他们和陆上自卫队有勾结，谈论有关最新兵器“X－1”的测试等等事情。

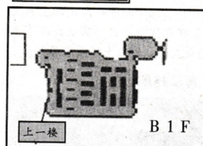


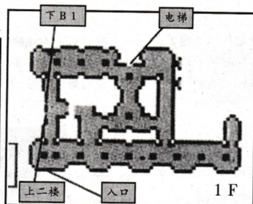
废工场

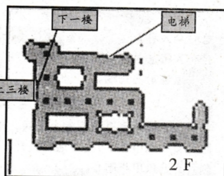
到了废工场会看见云豹正在等龙藏拿钱来，但是出现的却是刚刚所提到的“X－1”，原来云豹就是测试的目标，看见部下被杀死云豹也赶紧逃走，此时バオフゥ先追了上去，我们又只剩四个人，进入废工场1F，先到B1，B1有输送带，我们要先到B2，桌上会放着“作成中的神内回览”，记住密码后回到B1坐输送带到一个房间输入密码后就可以进入了，密码是“19750326”。进入后切换输送带的方向，这样子就可以到1F的右半部，到1F后有个房间叫第二工场，进去后会看见云豹和バオフゥ在对峙，不过最后バオフゥ还是赢了，正在他要杀了云豹之际，克哉等人出现，克哉说出了バオフゥ的真实身分，原来他是珠间地检特别刑事部的特搜检视——“磋峨薰”，五年前在台湾，检察官和事务官一男一女因事故意外死亡的事件，怀疑是天道连搞的鬼，因此磋峨薰隐姓埋名，只为了帮浅井美树报仇，一切事情都明朗了，但是バオフゥ的枪口却指向克哉，原来是后面有人偷袭，跟着出现了最新兵器“X－1”，X－1会使用“81ミリ迫击炮L16”造成全体极大的伤害，队伍中最好有两个人会使用回复魔法，X－1怕电击系魔法，尽量使用电击系的魔法攻击。云豹在死前告诉了舞耶，龙茂现在正在海底遗迹解开青龙的封印，而龙藏的基地在日输丸，说完就死了。

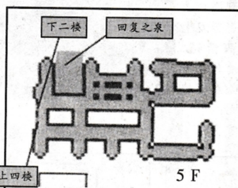


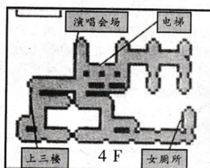
ズムイル平阪地图



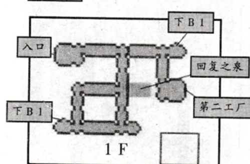


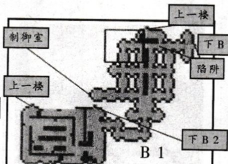


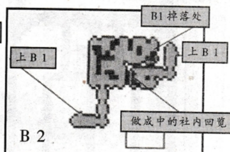




废工厂







第五回　鸣海区至海底神殿

在上一回中，我们介绍到バォフゥ（帕欧夫）的事实身分终於曝光，而这时龙藏却被他给逃了！为了追龙藏，舞耶一行人来到了龙藏的根据地“日输丸”上，到底在这里是不是真的能遇上龙藏呢？

简略流程

鸣海区ヨツトハーバー→日输丸甲板→地下二楼会议室→二楼阶梯士兵→直升机升降场→地下一楼船坞→海底神殿

攻略重点

鸣海区ヨツトハーバー

在上一回的最后听到了云豹在死前说龙藏的基地在日轮丸，这时南条就说他在ヨツトハーバー（游艇之家）那里有艘游艇，于是众人就来到鸣海区的游艇之家，进入之后发现游艇早已备好了。并且知道原来海上自卫队也受到日轮丸的控制，虽然如此，众人还是赶着往日轮丸出发。

日轮丸甲板

到达日轮丸时，已发现船上火光冲天。上了甲板之后才知道，原来达哉已经冲进去了。于是众人也跟着冲了进去。

地下二楼会议室

到了二楼，进入了会议室，才发现龙藏已经逃跑了，这时众人看着这个会议室，想说都已经这种时代了，怎么会有人将这里装璜成这种样子呢？虽说如此，众人还是立刻去追逃走的龙藏。

二楼阶梯士兵

在二楼这里会遇到一个士兵，他会跟你说龙藏已经跑到直升机甲板了，这时通往直升机甲板的门就通了，立刻到直升机甲板吧！

直升机升降场

到达直升机的升降场时会发生士兵们保护着龙藏避开达哉攻击的剧情。就在达哉受到机械士兵们阻挡之时，大家及时赶到，于是立刻进入战斗。在战斗完了之后，龙藏已逃得不知去向。这时船已经快沉了，于是众人立刻离开甲板，寻找逃生之路。

地下一楼船坞

到了地下一楼的船坞，发现达哉已经坐上海上自卫队的机体要先走一步，就在克哉阻时时达哉已经跳下去了。这时爆炸加剧，于是众人也急忙坐上潜水艇离开。

海底神殿



不久，众人到达海底神殿，在这里感应到神秘的气息，到底众人在这里会发生什么事情呢？还会有什么样的危险在等待大家呢？

地图

日轮丸

2F－1

电梯 / 宝物 / 下A / 下B / 回复之泉 / 贝鲁贝特之屋

1F－1

宝物 / 电梯 / 下D / 上A / 下C / 上B

B1F－1

电梯 / 上D / 宝物 / 宝物 / 上C / 下E

1F－2

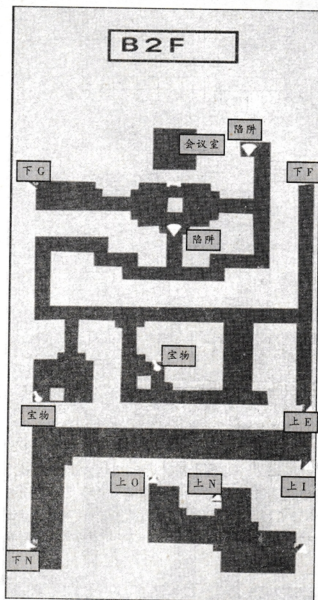
宝物 / 下J / 上L / 上K / 下M

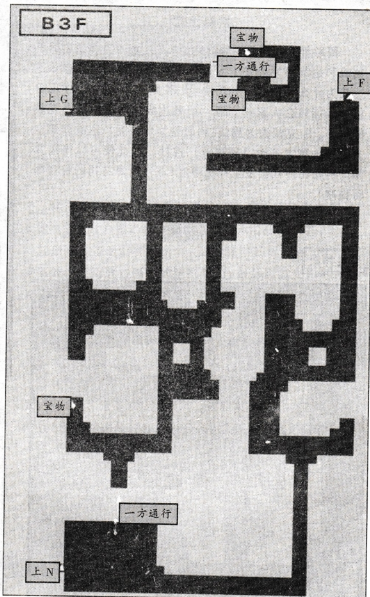
2F－2

士兵 / 下L / 下K / 直升机甲板

B1F－2

上J / 宝物 / 下D / 下N / 下I / 下P / 一方通行 / 上M / 通往船坞





第六回　神殿

舞耶等人从日输丸中逃出之后，来到了海底神殿，神取等人为了解除青龙的封印而来到了这里，到底之后会发生什么样的剧情呢?现在就让我们来看看吧!

简略流程

神殿入口→封印之间→和神取对决

攻略重点

这一回的攻略内容其实很简单，目的就是要进入地下二楼的封印之间，找到神取和千鹤并阻止两人解开封印，可是由于这个神殿的迷宫有非常多的陷阱，所以在玩的时候可能会花上多一点的时间。在众人到达地底二楼的时候，其实就可以感觉到神取的存在，只是通往封印之间的路须要花上多一点的时间。

封印之间

当众人到达封印之间的时候，正好是达哉杀进去之时，就在达哉打倒两个士兵之后，舞耶一行人也正好赶到。然而，青龙的封印也已经解开了。就在这个时候才知道，世界上有十二个一样的封印，当这十二个封印都解开时，地底的能源就会释放。地球就会灭亡。而现在被解开的正是第十二个封印。事情已到这个地步，当然又是免不了一战，这里如果是南条路线的话就会进入和神取的对战。如果是英里子的路线的话就会和千鹤进入对战。

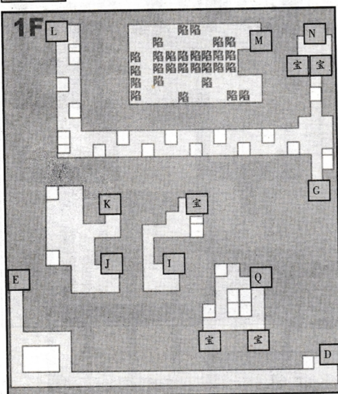
在战斗之后，神殿会开始崩坏，众人在这时会立刻逃离这个地方，只剩下神取和千鹤两人，一起在洞中结束他们的生命。

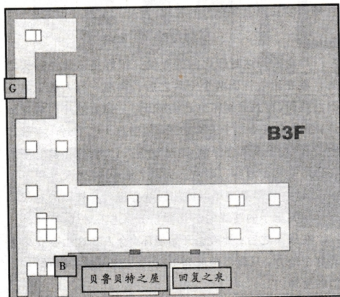
帆船之家

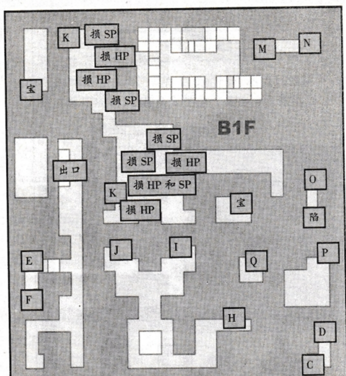
舞耶等人在离开洞窟之后，来到了帆船之家，在那里克哉和达哉两兄弟终于开始了正式的谈话，大家想知道达哉为什么要自己一个人战斗。帕欧夫（バオフォ）也希望达哉能体会大家的心情。结果达哉竟然说他不是克哉的弟弟。令克哉大为震惊！到底是为什么呢!?达哉即要众人跟着他到アろヤ（阿拉亚）神社，如此便可以得知真相。到底在神社会发生什么事呢?下一回罪与罚的秘密即将揭晓！

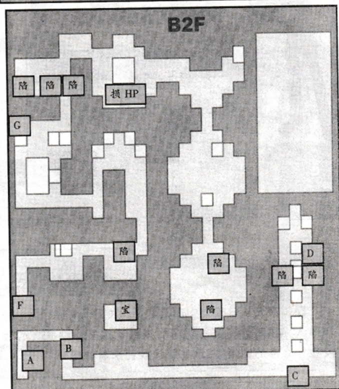
地图

海底神殿









附：海底神殿虽然没有什么分支剧情，但是却十分的复杂，中间还有许多隐藏的宝物，需要有足够的耐心才能发现。另外大量的陷阱和机关也需要玩家小心去应付。总之，只要有足够的耐心，应该可以顺利过关。



第七回　阿拉亚神社至地下工事现场

上一回我们为各位介绍到众人即将前往阿拉亚（アろャ）神社，到底在那里发生了什么事呢？从这一回开始，罪与罚的关连即将渐渐明了，请不要忘了继续看下去！

简略流程

阿拉亚（アろャ）神社（莲华台）→岩户山（莲华台）→地下铁工事现场（鸣海区）

攻略重点

阿拉亚神社

舞耶等人随着达哉来到了阿拉亚神社，在这里舞耶突然感应到了什么。这时，画面转到了在之前罪的世界中所发生的事情。之前在罪的游戏世界中，舞耶和四个小孩们原本是非常好的朋友，只是因为舞耶家里有事要搬走，要和众人道别时，没有想到小孩们却把舞耶关在神社中不要让她走，就在这时纵火狂突然出现，打伤了达哉并纵火烧神社，而达哉则在这个时候力量觉醒…。知道了这一切之后，众人开始了解达哉所说的他不是这个世界的人的原因为何了…。于是这时达哉领着众人到岩户山去，打算让众人看清真相…。

岩户山

岩户山，这里是连接罪和罚两个故事的重点。玩家们在这里可以看到为什么达哉会来到这个世界，还有之前在罪这一款游戏的结束之后所发生的剧情。请看我们的说明。

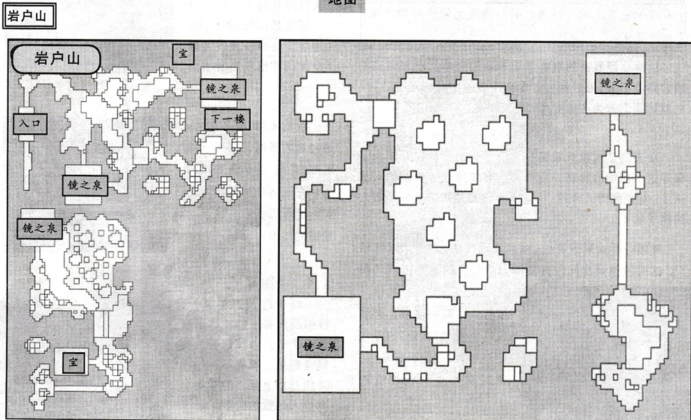
众人来到岩户山之后，达哉一直不想让众人看到真实的事件，因为镜之泉会映出沉睡在人心中的真实，而达哉就是不希望他们看到这个。因为在罪的故事末了之后，舞耶被小丑用刺过基督的圣枪刺伤，最后因流血而死，如果要让这件事不要发生的话，只有让所有人的记忆消失，让彼此的生活重新来过，这样众人不会走到一起，也就不会发生这样的事件了。最后众人都舍去了记忆，只有达哉不愿意放弃！于是又重新创造了这一个世界。

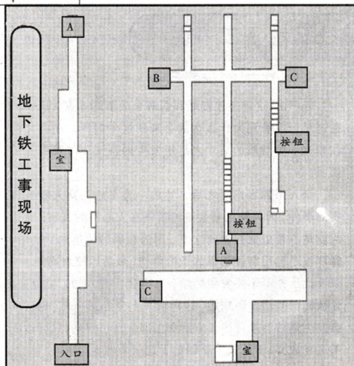
达哉并告知众人，如果取回了记忆，这个世界将会消失。不过众人还是决定往下走。最后大家决定与达哉一同作战，而这时达哉也会加入众人，而南条或是艾莉就会离开。于是众人前往下一个地方。

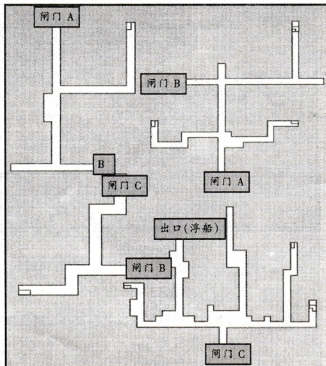
地下铁工事现场

到了这里已经快接近浮船了，只要按照地图走，就可以顺利地到达了。

地图







第八回　嘲骂之间至控制室

终于进入浮城了，不知道玩过上一代的玩家们还记不记得之前在浮城中的剧情呢？而这次在罚中又会发生什么样的事件呢?请大家继续往下看下去吧！

简略流程

入口→嘲骂之间→纠弹之间→呵责之间→转送之间→控制室

这次在浮城内的攻略其实非常的简单，玩家们只要顺着路走下去,最后就可以走到浮城的中心控制室了。现在就让我们来为各位介绍一下吧！

嘲骂之间

众人到了这里只看见一大群士兵的尸体。原来为了保守这个浮城的秘密，所以将所有知道这个浮城的人都杀了。对龙藏等人来说,这些人不过是他用来达成他野心的棋子罢了。

纠弹之间

舞耶一行人来到这里,由丽首先发难,看来大家都累了。这时没想到房间内竟然如大家所想的一般出现了回复之泉和贝鲁贝特之馆。就在众人高兴之余，突然出现了三名“镀金”的淳和银子等人,把达哉带走了,这时众人立刻就往里追去。



呵责之间

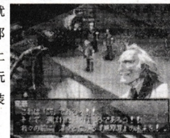
这些人是达哉内心深处的意念,就在他们准备要将达哉处死让他脱离这种痛苦时,被达哉挡住了。这时舞耶等人进入抢救,于是第一场头目战开始了。



要注意!对这些金属人物理攻击是没多大效力的,还是使用仲魔来攻击吧!

转送之间

转送之间,顾名思义,就是转送的房间，到底送到那里呢?是的,就是送到地面上去。在进入头目战之间，玩家们还可以利用一次这个装置回到地面去回复。



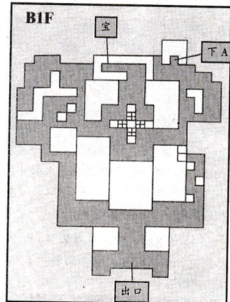
控制室

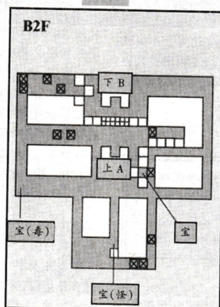
终于进入控制室了，没想到所有人都在这里被杀掉了。而杀掉这些人的就是那位陆军将军，这时浮船开始上浮，游戏终于要进入倒数的阶段了…。

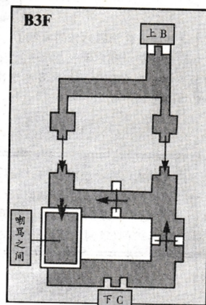


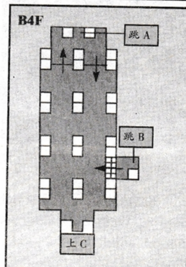
浮城

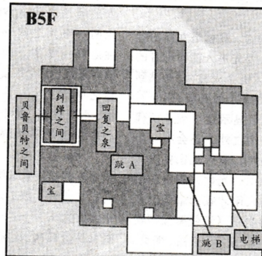
地图

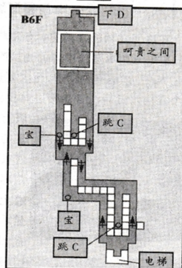


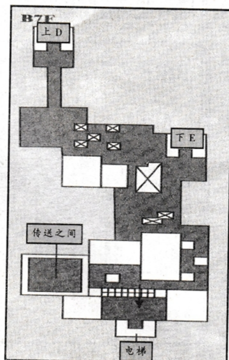


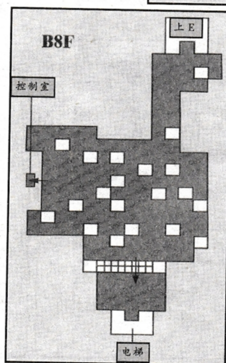












注：画面画叉子的小方格为损伤 HP 值的地板

最终回　决战珠间溜城

达哉等人终于到达珠间溜城了，到底这里会不会就是最后的终点了呢？倒底达哉一行人可以不以阻止世界的毁灭呢？现在就让我们来看看这次最终回的攻略吧！LET'S GO！

简略流程

> 珠间留城大门前→贪狼(1F)→巨门(3F)→录存(4F)→文曲(5F)→廉贞(5F)→武曲(5F)→破军(7F)→モナドマソダろ(摩那多曼达拉)→理性之间→本能之间→裁きの间(审判之间)→知性之间→感情之间

攻略重点

珠间留溜城

在珠间溜城的大门前，有两尊塑像，那就是女娲的塑像，在进入两尊塑像中间的光柱时，要先进入前面排着的七星光柱，这里没有剧情，玩家要进入七个光柱内，会跳到各个楼层。然后在各个楼层内找出在墙上的石版，每个石版上除了显示这个版子所代表的星宿之外，还会有一个代表的字，最后玩家要进入两尊像中的光柱，到里面的墙上输入刚才在七个版上所显示的文字（记住要按照贪狼、巨门、录存、文曲、廉贞、武曲、破军的顺序输入），之后就可以进入，最后抵进天守阁，进入ゥテナの间(高殿之间)。(要记住在二楼及七楼的时候会有许多的陷阱，玩家要小心不要掉下去，在这里会比较烦，须要比较多的耐心)。然后就会和龙藏进入廖斗，记位，龙藏之后还有一个干尸，要注意。





モナナマンダろ(摩那多曼达拉)

在打倒了干尸之后，珠间溜城上空会出现黑洞，将十二只地龙及浮城都吸进去。这时所有人也会跟着进入摩那多曼达拉，开始最后的战斗。

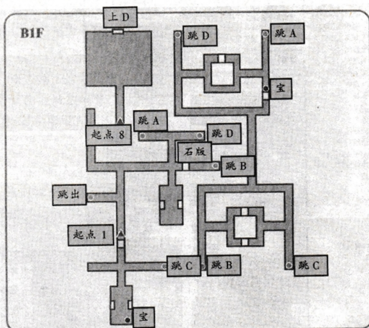
玩家们要在里面依照理性之间→本能之间→审判之间→知性之间→感情之间的顺序来进行，在每段迷宫之中会发生一些剧情，而在这里，每个人心中所想的事情都会一一地被显现出来。玩家会在这里作许多的抉择，这里就依照你的喜好来选吧！

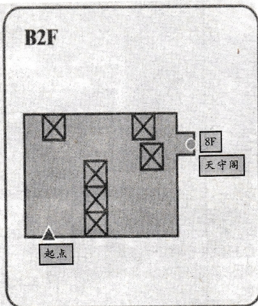


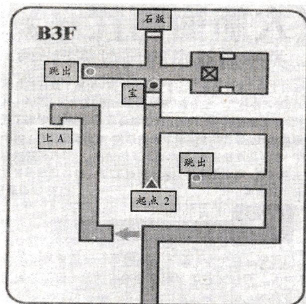
在通过了数个迷宫之后，最后的敌人，也就是罪与罚的最终大头目—ニャルろトホテフ(尼鲁拉特霍帖夫)。头目会变身两次，玩家们就多准备好回复的道具吧！

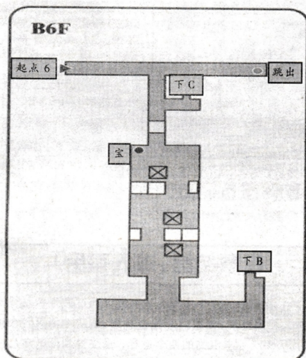
地图

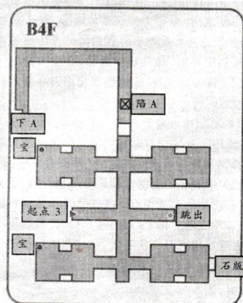
珠间留城

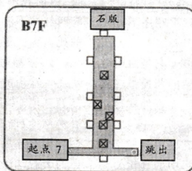


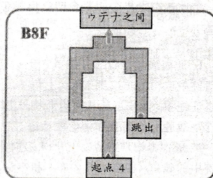


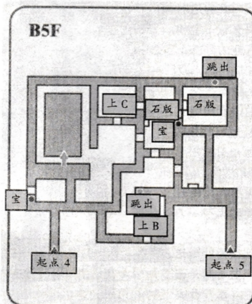












尾声：至此本游戏的攻略已经全部登完了，大家在爆机后终于可以看到"罚"的结局了。这款游戏是ATLUS公司的招牌大作之一，其诡异的世界观和对角色性格的刻画可以说是非常的成功，可说是一款必玩的游戏。在《最终幻想》和《勇者》系列大行其道的今天，玩家不妨玩玩这款游戏，相信会有不错的体验。







《大航海时代Ⅳ》

~关于游戏中的几点体会~

刊在第十期"龙哥热线"上的一封SOS信，引来了数百封电玩朋友的来信，其中不乏一些专家，热情指点迷津。但大多的信件，是向我讨教的，大概他们早已料到，我这里会收到许多信，汇集了许多把解题的钥匙。看着这些期盼复信的信件，感到身负重任。半个月来，我一直坐在电视机旁，按来信朋友的指点，一口气用游戏中的三个主角爆机，每个主角的记录不超过12次，身旁还放着世界地图册和中日词典……

（新疆 王道勤）

PS	厂商:KOEI	类型:SLG
	发售日:1999年12月	

智慧结晶，深入研究！

一、游戏中的三个主角，基本都以通过做生意获得资金，扩大势力范围，寻找仲间配合航海，成功地消灭各个地方势力，探险寻求宝物的四个途径，最终得到分散在七个海域的"霸者の证"。但得到"霸者之证"都有必要的条件，这些条件又因主角不同而不同，但每个证都分为两部分，合在一起，才成为地图，按图找到而得。取得顺序不分先后，条件成熟了就可得到。

1. 北海海域的ウイリアム、テルの弓矢，它是由伦敦的遗迹中取得的羊皮纸，和女主角リル交给的药粉组成霸者之证地图，而リル是从阿姆斯特丹港酒巴老板处获得。条件是战胜那伯商会和去伦敦遗迹。

2. 地中海海域的カンヒセスの面具，它是由伊斯坦堡遗迹中的破布（模样入りの布）和ハシャ军中的真钥のランフ谜の物所组成"霸者之证"的地图，条件是战胜ハシャ军和去伊斯坦堡遗迹。去遗迹时颇有难度，リル好说，可ラファエル就不简单了。同业工会老爷子的孙子病了，必须去中国杭州买了华陀的中药回来治好小孩子的病（乐善行医，没有行医执照，路也太远）才能进得遗迹，取得那块破布；ホトラム就更难了，石块挡住去路，必须爆破后才能进去。爆破火药是我国的发明，中国人发明了之后用来庆祝天下太平做炮竹，外国人却用来杀人放火做枪炮。火药需硝石、木炭和硫磺，硫磺在伊斯坦堡就可买入，木材去地中海最东部的贝鲁特去买入，而硝石则要去印度洋的巴斯拉或马斯力巴丹购进。这里要提醒一下，在一些遗迹中，进去后需正确回答问题才能得到宝物，例如热亚那港和亚里的大港，答错了不但拿不到宝物，还会被羞辱一顿！所以最好先记录后再进去。

3. 新大陆海域的水晶人头，是由仪式用的小刀和太阳纹的鞘组成的寻宝图来寻找的。太阳纹的鞘掌握在以委拉克路斯港为基地港的海盗手中，彻底打败他就可以获得。而拉斐尔（ラファエル）则需完成同业工会交给的任务后，并且找到瓦拉洛克战刀后（不要装备），在广场发生事件后才能进入遗迹取得仪式用的小刀。リル需要完成同业工会交给在热亚那（地中海）造成西红柿流行的任务后才能进到遗迹中去。西红柿在圣多明尼加港有的是，但穿越大西洋却费时费力，到美利达港广场转转，爱吃的斗牛士エミリオ会无意中获得西红柿苗，带到地中海。所以最好是雅典港，给了交易所西红柿苗，马上就会有西红柿产出，然后改建船仓，建一间教堂仓，派得力仲间做传教士，买了西红柿去热亚那广场散发，几次后就会收到西红柿大流行的效果，这时先不要回到哈瓦那，做几趟生意吧，会发大财的。等西红柿不流行了，再去哈瓦那，进遗迹取出小刀寻新大陆的死人头（"霸者之证"！）。

4. 非洲海域的地图由一块石版的上下两部分组成，半块在圣乔治的遗迹中，半块在占据东非以莫桑比克港为基地的恶棍（专买毒品和贩卖奴隶）エスヒノサ商会手中，彻底击垮他！老百姓为感谢你的恩德送给你另一块石版，还会告诉你在冰岛有一件神的武器斧枪，条件是爱作几首打油诗的大叔ユマヌエル在场。得此信息后，去冰岛找来斧枪（不要装备），回去就可得到另一块石版，拼成地图后按图寻找"霸者之证"吧！是一个法老金印。



5. 印度洋地域"霸者的证"リクニウェーダ的地图由一个枯树叶和クシャナ朝入大皿组成，有趣的是三个主角得来各不相同，ホトラム是他的恋人ヒラ亲手交给他，用不太通的语言喃喃有词："大モ……大モ"。而ラファエル的情人远在加利福尼亚开荒种地，无此福份，リル是女流之辈，男朋友给她打工。只有战败卖腐肉包子的ナガルブル商会，再由ウシテイーソ商会把枯树叶赠送给你。那个大皿盆子却是去巴斯拉遗迹获取。ホバラム则是击垮一个海盗时获得，

而ラファエル是买来高香（龙的涎香）给当地土地爷烧了后获得。最累的是リル，同业工会要办香料展销会，让她买九种香料来（每种一盒）买齐后可进入遗迹取宝。这九种香料是：コシヨウ、チョウシ、シナモン、ナシメク、ヒメント、タマリント、サフラン、ハニラ、トウカラシ。都是大料、花椒、胡椒、桂皮之类。要在东南亚、印度洋、非洲、新大陆、地中海才能凑齐，红辣椒在新大陆委拉克路斯买到，地中海的里斯本也出售一种（只有这里有，所以你必须开始就要在里斯本有1%以上的占有度）。

6. 东南亚的"霸者之证"取来较单一，打败クーン商会，从他手中获得乳液の壶。古代王国の货币在马六甲港遗迹中获得，不过リル麻烦些，她一进入东南亚，就受到クーン商会的挑拨和另一商会战斗。为此男朋友气愤离去，后来又受挑拨去打中国的李华梅。到了杭州，立即遭到化妆成李将军的手下刺客的暗标，幸得仲间保护保住小命，在李华梅的配合下，查清刺客是クーン商会派来的。

7. 东亚的"霸者之证"。秦始皇的长信宫灯的寻宝图，是由两件细工竹子编织成的小玩意组成，产于唐代。到了中国，李华梅主动上门，建议联合抗倭，打败日本的クルシマ家倭冠后，由李华梅送上其中一件，另一件就难一些了。

ホドラム：进了大坂黄金寺，老和尚要见"元帝之形"。何为"元帝之形"？原来是忽必烈那把沾满中华民族鲜血的大刀！元朝的统治是暴烈残酷的，对外扩张，而且凶狠，不知为什么这个日本和尚就这么喜爱他！当得到非洲"霸者之证"金印后，来到泉州广场，就会有一个老人出现，验证金印后，告诉大刀的信息，然后去东半岛，找到大刀。不要装备，去大坂见老和尚，他就立地成佛了。并告诉去俄国库兵半岛北一个村庄找科尔夫，在那里可以取回另一个细工竹物来合成地图，开始按图寻宝。



而ラフフエル，一开始到大坂，送给酒吧小姐细雪花袍子，她并不满足，又要产于印度洋（锡兰就有售）的绢织品（金黄色的布匹）运回大坂给她后，她又要尝尝葡萄酒，去地中海吧，那里盛产葡萄酒。小姐喝了葡萄酒，才说出遗迹所在。

轮到リル，老和尚先要大米，再要糖和茶。奉上之后，老和尚说了几句漂亮话，放人黄金寺，告诉信息。还好，这个老和尚没有要减肥药，手下留情了。

当リル取得六个霸证，又取得第七个霸证的地图时，发生了急剧转折的故事：盘踞在伦敦的私设舰队（海盗）虽然只有伦敦和奥斯陆两个港口，但十分强大，拥有数个舰队。リル刚去伦敦时，他设豪宴热情款待リル，リル也换上华丽服装赴宴，十分娇艳，油嘴滑舌的フュルナンド竟说是"结婚礼服"，可见他们的关系相处极佳。他在新大陆和海盗作战时，还邀リル去联合作战，友好度100。谁知リル刚要去寻找第七个霸证时，他突然出现进行突袭，抢走了リル的全部"霸者之证"。リル赶回伦敦，一场最为惨烈的海战打响了，这是最艰苦的海战，受到轮番攻击。笔者虽然老练，用リル大法最后五只战列舰只剩一只（记住战争到了你快取胜时，他提出停战，千万别答应）。他彻底失败后，リル出伦敦港时，只见一只战舰火光冲天，他们冒火上船，见这位海盗头子受伤半躺于船中，リル要救他出去，他却受良心的遣责，跳入大海自尽，六个霸证失而复得。

朋友们在来信中还提到许多其它问题，这些问题不难，自己琢磨一下便可解决。好船在伦敦和汉堡，投资军事，工业度上升到9000以上，就有好船和好炮，战列舰可装备78门臼炮，航速快，机动性强。另外和海上恶鱼（サメ）相遇时，要避开它不停的炮击，火力差时有时要打一个月之久，疲劳度升至100，船员减少。当它把船首像吃掉了，更要不停的打，不然船首像就丢了，当然实在不行时，只有逃跑了。因此，在东南亚，中国海，新大陆这些怪鱼经常出没在海域，要保持较强火力，最低必要船员数，安排好炮手，以防突变，打死怪鱼后，它的儿子——小鱼不要杀掉，饲养起来，以后有用。碰到白鲸（经常出没的地方是印度洋和大西洋），就不停地从它身上开过去，大约一周时间，它就垮了，获得白鲸之船首像，该像装备在船上，可以增加10点的耐久力。最好装备在舰队最后一条舰上，因为海战时，这条船最易被击沉。

下面介绍一下仲间和仲间的来源（航海士）：

●ヅエナス：在里斯本固定情节中出现，此君有良好的统率力、说得力，爱研究机械，开始可以做操舵手，之后派出做地方舰队的人选。

●フリオ：一辈子航海的白发老头，喜爱喝酒，如放入娱乐仓，喝酒的样子十分可笑，但从不喝醉。他有很强的航海经验，无论安排做什么，都完成的很好，只是剑术差些，但是如果装备好了，单挑时也是老当益壮，一个顶俩。因为他的运气较好，受伤都较轻，恢复的快。他一般是在里斯本出现，或在地中海其它港口出现。

●アンヅエロ：红衣美男子，有较高的剑术，祖先是贵族，统率力比别人都强，是最先成熟能坐镇地方舰队的人选，又是冲锋队长的人选。之前大概是寻找失散的妹妹，周游世界，在伊斯坦堡港固定情节中出现，开始口气大，不服人，后来是一名得力的助手。可惜的是，游戏自始至终，没有找到他的妹妹。



●チエサーレ：出现在亚力山大港的固定情节中，却是意大利人，大概是为了寻找被海盗抢去的小船而到了亚力山大，家中富有，有条件研究天体，哥白尼的追随者，也爱制造船只，做为舰长、船体维修（船大工）都是一把好手。

●クルハルト：应该说，是所有仲间最杰出的德国人，具备日尔曼民族的气质，严肃认真，注重礼仪，富有教养，擅长剑术，过去出任过海贼讨伐舰队的司令，和有名海盗都认识，爱憎分明，这样的航海士，最好做副官，但初期作战做炮击手，当冲锋队长，都非常突出。不是之处是运气较差，每次单挑，负伤都较重，让人心痛。他是在汉堡三顾茅庐请出。

●マヌエル：到了东非圣乔治港，固定情节出现，能设计和制造船只也爱作几首听起可笑的小诗，为了押韵，字都拼错，但做船工是非常出色的，几件木工用具的宝物信息都是他提出的。

●イアン：真正的美男子，招女孩子们的注意，虽是商人之子，但在莫桑比克港遇到他时，贫困潦倒，在酒店受人欺辱，不得不持剑战斗。他剑术较好，体质较差，可做冲锋队长，也可做操舵手。开船也还可以。

●アル：身体强壮，流落于巴斯拉港街头，当过雇佣兵，炮击命中率高，善于搏击，是炮击手和冲锋队长的人选。但善良的他，渴望一个和平的世界，不过打起仗来，他绝不手软！

●サムウエル：长相可爱，是游牧民出身，不愿回家，在卡利实特港出售狗肉和兔子肉，手使双刀，做战英勇。不过他最长处是做饭（料理），放在娱乐室，他就支起吊床，呼呼大睡；让他做操舵手，航海时间长了，他竟会在船帆上支起吊床大睡，船开的慢了，进入甲板画面一看才发觉，训斥一顿是免不了的。

●カルロ：是个可怜的威尼斯商人，妻子和女儿相继病故后，来到东南亚的马六甲港，得一老妇人照顾，学习东西方医术，治病救人，深得百姓喜爱，洞察力很高，做船医和岗哨都能很好的胜任（做战时做船医，寻宝时做岗哨）。缺点是剑术差，集体白刃格斗时，他总是战败，所以最好给他装备上一两件兵器，防具，打个全胜，（全胜船员减少的小，容易缴获敌舰）。

●ジャム：豪侠式人物，不拘礼节，性格粗犷，胆敢一个人盗了主人公的旗舰去海上游玩！周游世界各地，深恶贵族礼仪，但一旦上船，就是一个各方面都强的好手，除了舰长（提督）和船医，谁的工作都可以干。他出现在雅加达港的固定情节中。

●ユキヒサ：白木行久是日本奥州人氏，奥州大名家臣白木家的长子，运气虽不好，但最擅长剑术，游走世界各地，修练白木剑术，性格严谨，为人豪爽，遇到不平，拨刀相助，是“妖刀村正”的主人。放入娱乐室，只管磨刀，不管他事，一旦作战，英勇无比，单挑作战，少有败迹。做冲锋队长，是当然人选。大坂可得此君。

●ツャルル：声声不离“科学”二字，爱好研究，专长炮系武器，是炮战的行家里手。初见他时，实验室里就发出爆炸声，震动整个哈瓦那城，他入伙后，是个不凡的炮击手，战斗时，他在炮位上，口中念念有词：“尝尝我炮弹的滋味”。

●フエルナンド：头发凌乱，目光有神，由于母亲是个酒吧服务员，从小在酒吧长大，练就了观察一切的本领，有很强的洞察力，做参谋、岗哨、船医都适合。他在委拉克路斯港的酒吧中靠拉钱赌博为生，据酒吧中的人讲，干此行他从不失手。进入酒吧后，他也要和主人公赌一赌。掷币看谁开始，如果他先，一般他赢，如果你先开始，在盘中向外取币，一次最多取三个，剩下最后一个给谁，谁就输了。他先开始你输了不要紧，接着再来，当你先开始时，记着从一开始以4的进位制给他，最后肯定能赢他。他输了之后，心服口服，加入舰队。

还有一个在京城收得的小姑娘，叫什么忘了，大概是修练抬拳道的。背着师傅和哥哥，偷偷上船，什么任务都能胜任，我平常把她放入休息室，让她练拳，作战人物太多时，也叫她被装上阵，常能打胜。在杭州也能得到一个航海士，专爱东方美人。除上面十几人外，每个主人公还有固定人选，例如ホドラム就有一个绝世佳人（魅力100！），从人贩子手中抢来，引出一段悲欢离合的爱情故事。ラフアエルの助手クラウデイオ体格健壮，是一个戴有耳饰的部落人，做战英勇，当雅典图书馆的研究员（学士）アルカデイウス女伴男装上船后，在一次洗澡中被发现是女性。在新大陆开发新港口后（三个主人公都有开发一个新港口的情节），ラフアエル遇到美丽的公主，每个人的情节曲折感人令你充分领会到此游戏的魅力。

还有一个在印度洋做海盗的女人不停的在海上做乱，似乎是大航海二代黑胡子的后代，她各项数据都很高，很少能拉住她，一但拉住，又是一个好手，一般是打了几次后有アル、ユキヒサ、クリステイナシハ在船上，并有血涂月牙刀。在非洲印度洋的港口酒吧中能遇到她（这是去港口酒吧的极少机会）。一番对话后，再在海上遇到战斗，可同时收得她以外的三个海盗，这三个海盗认为是她把主人公引来打他们的，做为人质向主人公索要一百万元放人，否则就要杀死他们。付了钱后，这女海盗就成为仲间了。印度洋的海盗做乱也就平息了。

责编/麒麟

宝物名称	取得方法
荡寇的双刃剑	クルハルト在场，进入布鲁日港广场后提出信息。
魔法的皮手套	由シエナス在哥本哈根港提出。
射穿魔鬼的箭	由チエザーレ在伦敦港提出。
不死鸟的铠甲	由サムウエル在印度洋某一港口提出。
圣剑一石中剑	在巴利港广场由一小男孩提出。
艾提拉的套装	クルハルト在布里斯特港广场提出。
波塞冬的吼叫	シヤルル担任非洲地方舰队时提出。
洛克驾船指南书	到里斯本港宿屋转一转，书就到手了。
卡尔马提甲铠	クリステイナ担任东南亚地方舰队，主人公舰队到地中海某一港口时フリオ提出。
王者船首像	取得北海"霸者之证"后，在斯哥德尔摩港遗迹中。
玻璃的制作词典	在威尼斯的港口广场上，一个东方人送给你。
菲狄亚斯的凿子	マスユル 在场，在雅典港得到信息。
赫洛菲洛斯的送学书	要到印度洋港口，カルロオ向你提出。
弥洛特洛斯的斧	斗牛士エミリオ，在克里特港提出，就在附近。
战神的圣枪	イアン在伊斯坦堡，打听到这个信息。
犹大的魔剑	派出シユチス在地中海的地方舰队，收到他的信。
琥珀色的铠甲	到了希拉雷奥涅港，港务人员告诉你。
奇迹的炸弹项链	フエルナント在场，在绿角港，回答"相信"。
医学典范	到了圣乔治港，カルロ在由码头人员赠给。
圣母船首像	チエサーレ和フリオ在，莫桑比克遗迹山洞中获得。
铁皮铠甲	在东南亚由サムウエル提出，去马达加斯加北部。
背德的魔铠	击垮地中海ハシャ军后，去亚力山大港遗迹。
浴血战刀	在印度洋加尔哥达港アル提出，亚丁港西北找到。
撒拉丁的银铠	也是由アル在克里特港，回答知道十字军。
铁球制的战袍	イフンイモ印度洋地方舰队提出。
阿里斯塔克斯望远镜	ツュナス在荷姆兹港港口提出信息。
古伏塔的灵兽	派ッャム地方舰队在印度洋，他会写信告诉的。
精励绳索	在安曼港，由カルロ和商人买卖还价得到。
大象的盾	在印度某港，由サムウエル提出，非洲找到。
善导的拐杖	全部仲间在舰队上，在汶莱港固定情节提出。
忽必烈的大刀	具备非洲霸证金印，在泉州港广场获得信息。
中医宝典	每年的七月份，去杭州广场低价购入。
赵子龙的枪	击败倭寇，去杭州工业同会，回答喜爱赵子龙。
有迦戈神灵的护身衣	条件是得到孔雀かたひり情报后，有サムウェル在チュニス(突尼斯)进港后获知信息。
武则天的袍	在马六甲港酒吧中，仲间挑逗酒吧小姐时说出孔雀かたひり，得到不死鸟情报后，サムウエル和アル在フルージエ进港。
妖刀村正	派ユキヒサ地方舰队在日本海，他写信报告信息(本游戏最强武器)。
虎鲸像	在大版港，シヤム观看日本妇女奇装异服时得到。
小猪像	伦敦港，红发女郎クリステイナ跳水救出溺水儿童得到。
忍者的黑装	在里斯本ユキヒサ和アンジユロ讨论时获得信息。
教经的铠甲	在长崎港グルハルト提供出信息，位于近处海峡。
鬼怪的菜刀	日本武士ユキヒサ在东亚某港口梦中所得。
美杜沙的盾	巴斯拉港，还是那小子挑逗酒吧小姐时说出。
七色小鸟	在圣约翰港，只要アンヅュロ在广场上可捕。
正仓院的水壶	圣乔治港酒吧小姐提出，去京城外寻出。

杂草 续



好吧！老实说，留成这样有一种躲在头发后面看世界的感觉，是一种『安全感』吧！



缺点也不少，吃饭时常一起吃进去！



睡觉翻身时，也常会被压到……



洗头也很麻烦……



更不能低头看书……





反正懒得改变现状：哎！

有时候，走在路上风会把头发刮得乱乱的，感觉也很舒服……



有一次过年时，全北京市的人都在路上『抢』的士。



也有一些女性朋友出现过反对的声浪！



结果还因为留长头发而招到出租车……因为司机说他喜欢搞艺术的……





其实，我认为上次没追到那个天秤座的女生有一大部分的原因是因为她不喜欢看起来『怪怪』的男人。



罗德岛战记·邪神降临



日本经典动画的游戏最新版本，虽然是出自角川书店之手，但却有极强的欧美游戏风格。游戏系统则是模仿 PC 名作“暗黑破坏神”。虽然这类游戏在家用机上没有成功的先例，但本作在制作上的确非常出色，尤其对于热爱这部作品的朋友更是不能错过！不管怎么样，这款游戏的品质不容置疑！

DC	厂商：角川书店/ESP	类型：A.RPG
	发售日：2000 年 6 月 29 日	

故事梗概：

十多年前，曾是六英雄之一的暗黑皇帝贝鲁多率领着由妖魔所组成的玛莫军（マ－モ）入侵罗德岛（ロ－ドス島）。当玛莫军攻陷了卡朗王国后，神圣王国法里斯的国王也是六英雄之一的法安国王便立即与其他的国家结盟，并组成一支联合军与他对抗。最后这场战争在两国君主的生死对决后结束，在这场战争中死伤的人数难以计数，经过此役后罗德岛与玛莫岛都大伤元气，而两岛人民也得以暂享和平。

十年后的今天，玛莫岛由暗黑将军—阿修拉姆、黑魔导士—巴古拉德、暗黑僧侣—索迪鲁和黑妖精—鲁塞夫共同统治。正当各国国民过着和平生活之时，野心勃勃的巴古拉德却与灰色魔女—卡娜利用魔法令邪神卡迪斯（カ－ディス）复活，罗德岛也因此而带来新的灾难。

六英雄之一的大贤者奥多察觉到黑魔导士—巴古拉德已使邪神卡迪斯复活，于是便向灰色魔女—卡娜借取了生命之杖和魂之水晶球，利用它们使地上最强之战士复活。奥多希望传说的战士能将邪神消灭，使罗德岛再次恢复和平……

玛莫墓地地下（マ－モ墓地の地下）

大贤者奥多（ウォ－ト）利用生命之杖和魂之水晶球将曾经是“地上最强战士”的主角从死亡之中唤醒过来。当主角苏醒后奥多便将魔法之剑交给他，跟着主角就可在玛姆墓地地下的复活之间（复活の间）、解脱之间（解脱の间）和解之间（解の间）里学会如何运用道具和战斗的方法。当主角准备离开之时，奥多便会再次出现，告诉主角复活后的主要使命，而主角的最终使命就是要把复活的邪神再次击倒。于是讨伐邪神卡迪斯的艰苦旅程也由此而展开。



~要 点~

1. 在复活之间中能取得 CAP（キャップ）和 HEEL WATER（ヒ－ルウォ－タ－小）。

2. 在解脱之间中能取得 BREAST PLATE（ブレストプレ－ト）、宝箱锁匙（ロックピッ）和 LUCKY PORTION（ラッキ－ボ－ション）。

3. 在解之间中能取得 HEEL WATER（ヒ－ルウォ－タ－大）、解封之卷物（解封の卷物）和 BACKRU（バックラ－）。

4. 在洞窟中能取得 BOOTS（ブ－ツ）。

玛莫墓地（マ－モの墓地）

主角走出玛莫墓地洞窟后首要的任务是将哥波林城的 BOSS 打败，但因哥波林城的城门紧锁，主角唯有绕道从王家之墓（王家の墓）进入。在墓地路上会有许多怪物攻击主角，主角几经苦战才到达王家之墓，可是进入洞窟的门却被封印了，于是主角便四处找寻解封之卷物。在墓地西面尽头大屋中，主角发现一名哥波林人哈卡莫利（ハカモリ），从他手中取得解封之卷物，跟着主角便向王家之墓出发。

~要 点~

在墓地中能取得宝箱锁匙（ロックピッ）、解封之卷物（解封の卷物）、POWER STYLE（パワ－クレイモア）和 POWER RING（パワ－リング）。

玛莫墓地的地下洞穴（マ－モ墓地の地下洞窟）

洞穴中已有大批魔物在此等候，主角进入后便要进行连续撕杀。经过一轮奋战，主角从墓地地下的通道到达墓地的牢房。进入后听见上方的房间传出求救的声音，于是便上前查探。在房内发现一名老人哥古斯（コ－クス），主角希望身为一名出色的铸剑师的哥古斯能助他讨伐邪神卡迪斯，而哥古斯也非常乐意帮助他，但主角必须将哥波林城攻占，这样哥古斯才能利用城中的铸炼房帮助他打造兵器，于是主角便单枪匹马进入哥波林城。

~要 点~

在洞窟中能取得（シミタ－）、宝箱锁匙（ロックピッ）、ACCURATE RING（アキュレイトリング）、SILVER CLOAK（シルバ－クロ－ク）、空回复瓶（小）（空ビン（小））和 RING OF TOUGHNESS（リング オフ タフネス）。

哥波林城（ゴブリン城）

进入城中后立刻找 BOSS 决战，经过一轮战斗后，主角轻松的将 BOSS 消灭。主角也因此成为了哥波林的新城



主。奥多也在此时再次出现，利用水晶球将能帮助主角讨伐邪神卡迪斯的战士展现给他看，这些战士包括自由骑士一帕恩（パーン）、精灵使一迪度莉特（ディードリット）、北之贤者一斯雷因（北の贤者スレイン）和玛法司祭一蕾莉雅（マーファ司祭レイリア）（看过原作的玩家一定知道他们是谁了吧！），主角要到各地找寻他们一同合力讨伐邪神卡迪斯。前途凶险重重，所以现在还是先到铸炼房找哥古斯将武器强化后再起程吧！到了铸炼房，哥古斯便要魔法之铠（魔法の铠）、魔法之盾（魔法の盾）和魔法之兜（魔法の兜）。进入洞穴将3个宝箱中的物品取来。主角在3个宝箱之中取得魔法之铠（魔法の铠）、魔法之盾（魔法の盾）和魔法之兜（魔法の兜）使自己身上的武器得以强化。另外在铸炼房的中央放置了3个大箱，这些箱是供主角摆放一些不用随身携带的道具用的。当准备好后主角便再到奥多处查询自由骑士帕恩的下落，奥多将自由骑士一帕恩在黑妖精之部落（ダークエルフの集落）的消息告知主角，于是主角便向黑妖精之部落进发。

~要 点~

1. 在哥保尼砦中能取得 HELL TALISAMAN（ヘルタリスマン）、归还之魔法书（归还の魔法书）、KOLLOSSEM BELT（コロサスベルト）。

2. 在洞穴中能取得魔法之铠（魔法の铠）、魔法之盾（魔法の盾）和魔法之兜（魔法の兜）。

3. 在哥保尼砦中能取得的古代单语 HP アップ + 1、HP アップ + 3、STR アップ + 1、DEX アップ + 1 和ダメージ UP + 2。

玛莫东南之丘地（マーモ南东丘地）

主角从哥波林城北面城门离开，面前是一片荒凉的丘地。在这里会有5个妖魔巢穴，分别由哥波林王（ゴブリンキング）、骷髅王（スクルトンキング）、泰坦丧尸（タイタンゾンビ）、基加迪斯丧尸（ギガンデスゾンビ）和独眼巨人（サイクロプス）驻守。只要将妖魔巢穴的 BOSS 打败后便能取得一个魔神之徽章（魔神のメダル），而每一个魔神之徽章都是该族之王的证明，有了该族的魔神之徽章便能得到一击必杀该族魔物的能力！起初除了哥波林王的巢穴可以进入外，其他妖魔巢穴是暂时不能进入的。主角便到丘地的中心地带找寻哥波林王之巢穴，进入巢穴后哥波林王和哥波林族的妖魔便群起攻向主角，经过一轮撕杀后终于找到哥波林王并将其击败，而主角也从哥波林王手中取得魔神之徽章。跟着主角便继续向黑妖精之部落进发。

~要 点~

1. 在丘地中能取得的古代单语 DEX アップ + 2、HP アップ + 2、STR アップ + 3、MP アップ + 2、INT アップ + 2、パ リング + 1、レビテション和ゴブリンバスター。

2. 在哥波林王巢穴中能取得魔神之徽章（魔神のメダル）

玛姆东北之湿地（マーモ北东湿地）

主角离开丘地后便进入东北面的湿地，此处分别由蜥蜴人（リザードマン）、加哥鲁（ガーゴイル）、埃鲁达骑士（エルダーナイト）、黑法师（ダークシャーマン）、雷沙获姆（レッサーデーモン）守卫。其中埃鲁达骑士算是湿地中最活跃的一族，再加上他们懂得强力的攻击魔法，要对付他们可不是一件易事。另外以主角现时的能力无法进入湿地中的5个妖魔巢穴，只好继续向黑妖精之部落进发。距离哥波林城越远道路上妖魔的能力便越强，主角几经艰辛终于到达黑妖精之部落前。

~要 点~

在湿地中能取得的古代单语 INT アップ + 4、MP アップ + 4、HP アップ + 6、デュラビリティ + 2 和マジックパワー + 2。

黑妖精之部落（ダークエルフの集落）

当主角走到黑妖精之部落时，埃鲁达法师（エルターシャーマン）便立刻走过来盘问主角的来意。实话实说的话主角是一定会受到攻击的，那么只好说谎话了（选1或2）。主角便对她说自己是一位最强的武者，此次只想在这村借宿一夜，埃鲁达法师听后便和其部下离开。主角在村中调查帕恩的下落，发觉这里已被恶魔（ウィンクドデーモン）占据，并且把黑妖精部落的族长法因保斯德（フィンガーポスト）囚禁起来。主角便决定先帮黑妖精部落救回族长，族长被囚禁在比拉米杜（ピラミッド），于是马上前去拯救。可是比拉米杜的大门却被石头封闭，主角只好四处找寻其它入口。



在比拉米杜对面的大屋中遇上银发之黑法师（银发のダークシャーマン），主角表明来意后，银发之黑法师也开始了自我介绍，她名为彼罗拉斯（ピロラース），是隶属暗黑将军一阿修拉姆（黑衣の将军アシュラム）旗下的妖精。彼罗拉斯得知主角要救族长法

因保斯德，于是便帮助他将门打开。进入后经过一轮苦战，终于从2F将族长救出，并从她口中得知自由骑士帕恩在暗之森林（暗の森）内，可是要进入暗之森林就必须将3F的妖魔打败后，从1F通往暗之森林的大门才会打开。主角便毫不犹豫地走到3F与妖魔决战……

~要点~

1. 在妖精之部落中能取得的古代单语MP アップ+1、INT アップ+1和ファイアボルト。

2. 在妖精之部落中能取得解封之卷物（解封の卷物）、宝箱锁匙（ロックピッ）、幻影之魔法书（幻影の魔法书）和壁之魔法书（壁の魔法书）。

3. 在ピラミッド 1F 中能取得空回复瓶（中）（空ビン（中））、（サークレット）、宝箱锁匙（ロックピッ）和风之魔法书（风の魔法书）。

4. 在ピラミッド 1F 中可得古代单语アーマー+2。

5. 在ピラミッド 2F 中能取得FALLTION（フォールション）、PIERCE EARING OFF YEAR（ピアス－オブ－イヤー）、LIGHT PLATE（ライトプレート）和RUBBER BOOTS（ラバーブーツ+1）。



6. 在ピラミッド 2F 中能取得的古代单语リジェネスピード+1。

7. 在ピラミッド 3F 取得炎壁之魔法书（炎壁の魔法书）。

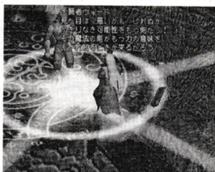
8. 在ピラミッド 3F 中能取得的古代单语レジストヘル+1。

暗之森林（暗の森）

由鲁塞夫（ルゼーブ）支配的暗之森林，这里的妖魔会比早先的强上数倍，其中还有一些拥有强力魔法。经过迂回曲折的树林山道来到一间大屋前，进入后发现屋内有一条通往地底之大峡谷（地底の大峡谷）的通道，但却被妖魔阻挡着；主角正准备向妖魔动手之时，自由骑士一帕恩终于赶到并协助主角一同将妖魔杀死。有了传说的骑士的帮助战斗变得非常轻松。跟着主角便向帕恩说出希望他能和自己一同讨伐邪神卡迪斯的事情，帕恩非常高兴地答应了主角。但帕恩说现在首要目的是把被哥波林族掳走的精灵使一迪度莉特救回，而迪度莉特就被囚禁在哥波林大空洞（ゴブリン大空洞）内。主角听见迪度莉特的名字，便记起她就是奥多所提及的能助他讨伐邪神的其中一人。于是主角便与帕恩一同前往哥保尼大空洞将救迪度莉特。

~要点~

1. 在暗之森林中能取得的古代单语HP アップ+4、パーリング+2、クリティカル抵抗+1、レジストーライトニング+1、STR アップ+2、DEX アップ+3。



2. 在暗之森林中能取得魔晶石、TURTLE BUCKLE（タートルバックル）、解封之卷物（解封の卷物）、HAND BELL（ハンドベル）、SLIVER NIGHTS（シルバーナイツ）2、LUCKY PORTION（ラッキーポーション）、THOUGHT RING（ソードリング+2）和ELIXER（エリクサー）。

3. 在古代之遗迹中能取得RUBBER BOOTS+1（ラバーブーツ+1）、POWER RING+3（パワーリング+3）、IRON GUARD BOOTS（アイアンガードブーツ+3）和PROTECTION BELT（プロテクションベルト）。

4. 在古代之遗迹中能取得的古代单语マジックパワ+1和MP アップ+3。

地底之大峡谷（地底の大峡谷）

要进入哥波林大空洞就必须从地底之大峡谷进入，在地底之大峡谷中有许多地底之遗迹的建筑物，而其中有些地底之遗迹更是双向的，所以一不小心便会很容易迷路。而地底之大峡谷主要是由一些巨人妖怪所守备的，但有了帕恩的协助主角就像如入无人之境一样（当然帕恩的剑术可是天下第三的！），二人便一鼓作气进入了哥波林大空洞。

~要点~

1. 在地底之大峡谷中能取得FALUGUS（ファルクス）、PIERCE OF YEAR（ピアス オブ イーヤー）和SMART RING+2（スマートリング+2）。

2. 在地底之大峡谷中能取得的古代单语DEX アップ+4、INT アップ+3和クリティカル率+1。

3. 在地底之遗迹中能取得KILLAISSA ARMOUR（キュライッサアーマー）、POWER RING+3（パワーリング+3）、PROTECTION RING+2（プロテクションリング+2）、（フランベルク）和RUBBER BOOTS+2（ラバーブーツ+2）。

4. 在地底之遗迹中能取得的古代单语MP チャージスピード+1和ダメージUP+3。

哥波林大空洞（ゴブリン大空洞）

哥波林大空洞顾名思义就是哥波林族的另一个根据地。哥波林族就像早已得知主角会到来似的，早已安排了几百名哥波林族人在此等候，要将如此之多的怪物击败绝非一件容易的事，两人几经苦战终于在洞的中心发现了迪度莉特。但要救她就必须把周围几十名哥波林族人击败，一场血肉横飞的战斗便就此展开。经过一轮血战，二人终



于将所有哥波林族人打倒，并将迪度莉特救回。迪度莉特得知主角希望她帮助讨伐邪神之事后，立即决定与他们同行（当然她是帕恩的恋人嘛！）。另外从迪度莉特处得知这一带已被鲁塞夫占据，而其正是协助邪神复活的重要成员之一，于是主角便决定先将鲁塞夫解决。于是三人一同向鲁塞夫的巢穴进发。

~要 点~

1. 在哥波林大空洞中能取得魔晶石、GOBIN KILLER(ゴブリンキラ－）和死者之魔法书（死者の魔法书)。

2. 在哥波林大空洞中能取得的古代单语スピ－ドブ－シ＋1、スピ－ドブ－シ＋2、ブリガンダイン、ロングン－ド和ソ－ドリング＋2。

地底大峡谷(地底の大峡谷)

三人从哥波林大空洞的地下通道离开后，便进入了地底大峡谷的另一面，这里同样有许多地底之遗迹的建筑物，而且地形也比早先的更为复杂。另外，在这里驻守的妖魔也比早先的更加难以对付。三人几经苦战终于到达最上方通往鲁塞夫巢穴与暗之森林的通道，但入口却被古代之巨人达伊坦（古代の巨人タイタン）用魔法封印着，三人只有将巨人达伊坦杀死后才能解开封印。三人跟据石碑的提示到达巨人达伊坦的巢穴，一进入巢穴便要立即对付数十名巨人妖怪，经过一轮激战后只余下巨人达伊坦……巨人达伊坦杀死后封印也随即解开，一行人便向暗之森林进发。

~要 点~

1. 在地底大峡谷中能取得魔晶石和 FIRE RING＋1(ファイアリング＋1)。

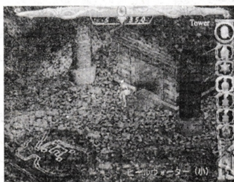
2. 在地底大峡谷中能取得的古代单语ダメ－ジ UP＋4。

3. 在地底遗迹中能取得 TOUHANED(トゥハンデッド)、KILLAISSA AROMOUR(キュライッサア－マ－) X 2、HEAT PORTION(ヒ－トポ－ション) 2、NIGHTS RING＋1(ナイツリング＋1)、ACCURATE RING＋4(アキュレイトリング＋4)、POWER RING＋3(パワ－リング＋3)、PIERCE OF YEAR(ピアス オブイ－ヤ－＋2)、MAGIC NECK DECOVATIONS＋3(マジックアミュレット＋3) X 2、RUBBER BOOTS＋2(ラバ－ブ－ツ＋2)、GUARDING BELT＋1(ガ－ディングベルト＋1)和 SMART RING＋2(スマ－トリング＋2)。

4. 在地底之遗迹中能取得的古代单语 HP アップ＋5、リジェネポイント＋1、STR アップ＋4、インパクト UP＋1 和ライトニングボルト。

暗之森林(暗の森)

主角、帕恩和迪多莉度三人进入由鲁塞夫支配的暗之森林后，发觉原来早有不少魔物恭候在此了。不用说又是一场血战……经过数场激战后，三人从地底通道到达暗之森林的最深入处。而鲁塞夫也已在此等候多时。当鲁塞夫看见主角后，便立即命令手下放火将整个树林烧毁。三人立刻上前阻止，与鲁塞夫的战斗正式展开。但鲁塞夫的攻击力和魔法力都比主角强上数倍，再加上他会不停地召唤妖魔来攻击主角，要将其击败并不是一件易事（记得原作中他很面呀！），幸好有帕恩和迪度莉特的帮助，终于将其打败，于是主角便将鲁塞夫的人头切下带走。就在这时帕恩和迪度莉特也要暂时离开主角前往罗德岛，在临走前迪度莉特将黑魔导士一巴古拉德的根据地一暗黑神殿告知主角，并说如要阻止邪神卡迪斯复活，就必须将巴古拉德消灭。说完帕恩和迪度莉特便先行离开(好羡慕呀！)。主角返回哥波林砦找奥多商议下一步的行动。奥多得知主角已与帕恩和迪度莉特会面后，便告诉主角北之贤者一斯雷因（北の贤者スレイン）和玛法司祭一蕾莉雅（マ－ファ司祭レイリア）此时正在魔龙那斯之巢穴（ナ－スの巢穴)，并叫主角马上前去找他们，于是主角便向丘道西面的魔龙拿斯之巢穴出发。



~要 点~

1. 在暗之森林中能取得的古代单语ア－マ－＋3和フアストアタック。

2. 在暗之森林中能取得魔晶石、FIRE COAT＋1(ファイアコ－ト＋1)、RUBBER BOOTS＋1(ラバ－ブ－ツ＋1)；HEEL WATER(ヒ－ルウォ－タ－中)、HEAT PORTION(ヒ－ト－ポ－ション)和鲁塞夫人头。

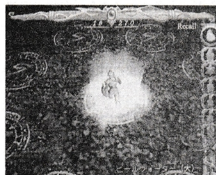
3. 将鲁塞夫杀死后如到黑妖精之部落找族长对话，便会得知有关解封之书(解封の本)的事，并为主角提供一个通往玛莫北部湖畔(マ－モ北部湖畔)的转移点，只要将妖魔巢穴里的蜥蜴人之王（リザ－ドキング）打败便可取得解封之书(解封の本)和魔神之徽章(魔神のメダル)。

魔龙那斯之巢穴(ナ－スの巢穴)

主角从哥波林城出发，经丘地东北面到达莫姆中央之沙漠（マ－モ中央沙漠），而魔龙那斯之巢穴就在这片沙漠地带中。驻守在这里的妖魔大多是巨人妖怪，其攻击力和

防御力更是强得可怕，另外在沙漠中还会有一些巨大的虫形怪物。主角边打边逃地跑到魔龙那斯之巢穴里，最后终于在上层找到了北之贤者一斯雷因和玛法司祭一蕾莉雅。主角立刻上前说明他的来意，斯雷因和蕾莉雅二人得知他就是大贤者奥多挑选出来的战士后便把主角带到魔龙那斯前询问阻止邪神卡迪斯复活的方法。可是魔龙那斯却不肯即时说出，并要求见到鲁塞夫和索迪鲁的人头才会说出方法。主角立即将先前杀死的鲁塞夫的人头拿出，魔龙那斯见鲁塞夫已死非常开心，可是还欠索迪鲁的人头，只好取得索迪鲁的人头后再回来找它。主角只好到暗黑神殿找索迪鲁，跟着蕾莉雅就告知主角，从洞穴北面的通道离开便能到达通往暗黑神殿的玛莫北部之湖畔（マ－モ北部湖畔）。于是主角便向着暗黑神殿进发。

~要点~



1. 在玛姆中央沙漠中可得的古代单语 STR アップ＋5。

2. 在魔龙那斯之巢穴中能取得壁之魔法书（壁の魔法书）、（つるはし ）、SLIVER NIGHTS（シルバ－ナイツ）和 PIERCE OF STONE（ピアス オプ ストーン＋1）。

3. 在魔龙拿斯之巢穴中能取得的古代单语 MP チャ－ジポイント＋1、レジスト－コ－ルド＋1、デュラビリティ＋3、デュラビリティ＋1和奇迹の身こなし。

法拉利斯之丘(ファラリスの丘)

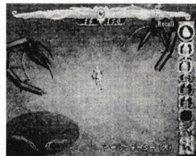
主角为了取得索迪鲁的人头，于是离开魔龙那斯之巢穴向着西北方的黑暗神殿进发。然而，要进入黑暗神殿就必须从法拉利斯之丘（ファラリスの丘）的西北方进入，不过主角能在这里取得不少宝箱和矿石，但同时也有不少陷阱及强敌等待着主角。当主角走至黑暗神殿前时，却发现入口被一种不明物质封印着。正在苦恼之际，主角突然发现旁边的石碑上写着：只要将四座巨神像击碎封印便会解开……几经艰苦终于将四座巨神像击碎，跟着主角再返回黑暗神殿。刚刚走到黑暗神殿之前，却突然被一大批妖物包围，将所有妖物干掉后便可进入黑暗神殿找索迪鲁了。

~要点~

要注意在击碎巨神像的同时，会召唤来一大群妖物包围主角，千万小心对付。

黑暗神殿(暗の神殿)

刚通过入口，前方又出现一扇被封印的门，到门前时突然有两道光柱出现，原来是北之贤者一斯雷因和玛法司祭一蕾莉雅，二人是来协助主角击败索迪鲁的。而在这时主角需从二人中选择其中一人同行，他们二人同属魔法师，只不过与原作相同斯雷因注重攻击魔法，而蕾莉雅则注重回复魔法（建议选蕾莉雅）。在作出选择之后，破坏通道内的四条石柱，就解除了封印的门，二人一鼓作气进入殿内。进入神殿后发觉中间有一座巨神像，破坏巨神像后却发现到下层的路口被一大批妖物堵住了，不过有了蕾莉雅的帮助主角不费吹灰之力便将妖物全数消灭，二人继续向 B1 前进。B1 中似乎只有一条通道，当二人行至房间时，突然出现一位神秘的魔法少年，这位魔法少年叫谢拉夫（セラフィ－），是奉索迪鲁之命前来干掉主角等人的，在一阵废话之后他召唤出一大批妖物便离开了。主角和蕾莉雅将谢拉夫所召唤的妖物全数消灭后就向着 B2 进发。进入 B2 的房间后谢拉夫再次出现并召唤出达鲁（ダ－ル）和成群的妖物来对付二人，虽然它们比一般的妖物强，但主角二人也不是吃素的，经过一轮激战之后二人终于胜出。接着主角们便要找 B3 的入口，要进入 B3 除了将房间中的巨神像全数破坏外就别无他法了。破坏巨神像后 B3 的入口随之而打开，二人下到 B3 时，阴魂不散的谢拉夫早已在房中等候了，在一大段对话之后谢拉夫再度召唤一大批妖物并与他们一起冲了上来。主角和蕾莉雅齐心协力终于将谢拉夫和妖物一一击败，之后 B4 的入口也会打开，而奄奄一息的谢拉夫在临死之前向主角展示了索迪鲁恐怖的力量——主角二人眼前缓缓出现自由骑士帕恩被石化的一幕，恐怖的索迪鲁发出令人毛骨悚然的奸笑，主角看见曾同甘共苦的战友竟落得被石化的下场，恨不得立即将索迪鲁消灭……



进入 B4 后，地形变得更为复杂，主角二人四处找寻巨神像并将它们破坏。二人行至最上方发现一尊索迪鲁的丑陋的石像，将它破坏后二人便从入口进入法拉利斯大圣堂。二人进入大圣堂时索迪鲁已在此等候了……索迪鲁的石化术最终也不能抵挡主角的正义之剑，主角最终还是取得了索迪鲁的人头。

~要点~

1. 主角与北之贤者一斯雷因和玛法司祭一蕾莉雅对话时，选择第 3 个答案斯雷因便会加入队伍，选择第 4 个答案蕾莉雅便会加入队伍。

2. 索迪鲁是主角旅途中最难对付的敌人，但只要将他所召唤的妖物先行消灭，只剩他的话便可轻松将他击败，但必须在 B4 的最北方处将其丑陋的石像破坏，否则任何攻击都对他都是无效的！

魔龙那斯之巢穴(ナ－スの巣穴)

主角拿着索迪鲁的头颅再次去见魔龙那斯，魔龙那斯看见索迪鲁的头颅非常高兴，便将这两颗头颅组合成一个

人头雕像送给主角，只要用它就可开启进入邪神居住的恐古兰城(コンクァラ－城)入口。接着魔龙那斯对主角说出了他的心愿：原来魔龙那斯曾是“五古龙”之一，但当龙之秘宝被那两人偷走后，其名声也一落千丈。但他一直希望能在有生之年再以一只真正古代神龙身份重现世间，所以希望能得到主角的帮助。只要主角取得所有刻有龙之纹章的装备便是龙之守护者了……主角答应了魔龙那斯之后，魔龙那斯便将四件龙之装备的位置告知。而四件装备分别位于沙漠中央涌出之泉、古代遗迹群南端的岬、天空之遗迹和湿地东面之三角洲里。主角得知装备的所在地后便立即开艰辛的找寻旅程。

~要点~

1. 与魔龙那斯对话时玩家可选择是否答应它的请求，如不答应的话玩家可直接向恐古兰城进发。

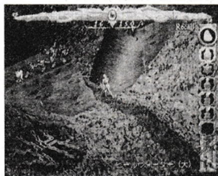
2. 四件装备都会有一只非常强劲的BOSS守护，没有一定的能力是无法将它消灭的。

3. 沙漠中央涌出之泉：在这儿有一只蓝色的水怪守护，战胜它后便取得第一件装备—龙之兜。

4. 古代遗迹群南端的岬：主角能在这里取得“龙之盾”，这里由一位古代巨人守护。如果主角连神殿外的一般妖物也无法击败的话，最好就不要强行冲进神殿了，否则只会死的非常难看。

5. 天空之遗迹：这里就是取得“龙之铠”的地方，在此有一只巨大的岩石怪守护，如果主角的DUR值不够高的话，就只有一直挨打的份儿了。

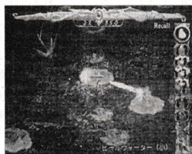
6. 湿地东面之三角洲：只有从天空之遗迹的传送点才能到来的地方，这里也是取得最后装备“龙之剑”的地方，这里由一只拥有强力电系魔法的怪物守护。当取得所有龙之装备后，主角便可返回魔龙那斯之巢穴中与它对话，跟着就可从魔龙那斯中取得“龙之王”(ドラゴンバスタ－)的古代单语。



恐古兰城(コンクァラ－城)之决战

主角从魔龙那斯取得打开哥古兰城入口的雕像后，便开始向恐古兰城出发。但恐古兰城的所在地究竟在哪里呢？回想起魔龙那斯的话“向西越过沙漠，拨开迷雾，在山丘的峡谷中便能找到入口。”于是主角便根据这个题示向恐古兰城出发。几经艰辛终于找到了入口，但城门却紧闭，主角只好到处找寻开门的方法。将入口前的大石柱破坏后立即被一大群强劲的妖物包围，将这群妖物遂一消灭后城门就立即开启。

进入恐古兰城之后，主角再次遇上彼罗拉丝。由彼罗拉丝带路，两人去见她的主人—暗黑将军阿修拉姆(アシュラム)。



主角和彼罗拉丝一齐来到恐古兰城1F，走至城中看见一名身穿黑色服饰的剑士正在挥舞着手中的长剑对付魔物。此人就是阿修拉姆，他竟邀请主角加入他们消灭巴古拉德的队伍(这可不符合他的性格！)。为了阻止邪神复活，主角便一口答应与阿修拉姆同行，继续追寻自己的梦想。主角和阿修拉姆向恐古兰城深处进发，前行不久就遇上来阻止二人前进的怪物。消灭敌人后二人来到B1中央大厅，阿修拉姆发觉中央的王座有点古怪（全乱套了！可怜的原作要哭泣了)，于是主角上前调查，将王座破坏后，一只小妖怪从里面跳了出来。经过一轮血肉横飞的战斗之后，二人终于将这只实力极强的小妖怪击败（阿修拉姆的剑术在岛上可是NO.1，可在游戏中也太弱了)。之后二人便沿着中央的通道到达恐古兰城B2。二人刚走进一房间中时，死敌巴古拉德也同时出现在了二人面前。巴古拉德利用邪神卡迪斯的力量召换出大批实力非凡的妖物，为了阻止邪神复活，主角便与巴古拉德展开了一场生死决战……

~要点~

1. 同阿修拉姆对话时无论主角选择那一个答案，阿修拉姆都会与主角一同冒险，而彼罗拉丝（其实她是很不错的，可惜不能加入，真遗憾。)则不会同行。不过阿修拉姆会送你一些装备。建议你选附带HP50%吸收特效的魔剑碎魂的复制品。

2. 在与小妖怪战斗时，它会分三次召唤出一大批妖物攻击主角，而且在战斗时小妖怪会不停使用定身术，主角只要先将三批妖物全数消灭后，便可慢慢将小妖击败。另外，在战斗时要经常留意阿修拉姆的HP值，因为他的能力虽然不高，但他死了的话之后的旅程便会更艰辛了。

3. 和巴古拉德交战之前，最好先将主角的PAR值提升得越高越好，因为巴古拉德在战斗时会放出强力的魔法，攻击范围非常广大，并且无法躲避的，如果PAR值不高的话就会被他的魔法击倒，然后其他怪物一拥而上，这样主角便会立即被打死。另外，在战斗开始时主角一定要将两面的石柱先行破坏，否则妖物就会不断从石柱中出来。

恐古兰城(コンクァラ－城)之再战巴古拉德

将巴古拉德击败后，主角就能进入恐古兰城B3。在B3中主角将东南西北四方的四尊巨神像破坏后，B4的通道便会出现。但是每破坏一尊巨神像后都会出现一批怪物。当主角进入B4后，在北面发现三尊石像和一只巨型机械怪，而唯一通往B5入口的通道就在巨型机械怪身后。主角将三尊石像和一只巨型机械怪消灭后，便可从通道进入B5入口处，可是入口处却被石化妖怪挡着，看来不将它消灭

就无法前进了。

将石化怪消灭后就从入口进入 B5，进入后出现了令人惊讶的场面——巴古拉德竟然再次出现主角眼前。原来巴古拉德为了变成不死之王并且得到永远的生命和无穷无尽的力量，刚才只是刻意被主角杀死。并要求主角返回死亡世界去！因为主角曾经是一个统领四方的黑暗皇帝！但是现在主角却决定消灭邪恶！经过一场激烈的血战，主角终于再一次将巴古拉德打败。之后主角可从出口再次走回 B4，在房间中找到通往 B6 的传送点，由传送点出来就来到恐古兰城 B6 的冰之洞穴。跟着在从房中的另一个传送点通往 B8，而后再从左面的入口进入 B9。

~要点~

1. 和石化妖战斗时，要非常小心它所放出的光球。同样先将两旁的大石柱破坏，这样其他怪物便无法复活了。

2. 再度与巴古拉德战斗时，除了攻击魔法转为火系魔法外，其它都没有多大变化，但主角要小心他的一般物理攻击，因为每一次都能减去你很多 HP，所以主角没有一定数目的 HP 值的话，很容易给他击败的。

恐古兰城(コンクァラ－城)封印灰色魔女卡娜

主角进入 B9 后，大贤者多突然出现，要求主角在与邪神战斗前先打倒一位敌人灰色魔女卡娜，她会阻挡主角的前进并迷惑你。但杀死卡娜并不简单。卡娜拥有强力的法术和恐怖咒语，并且将她杀死的话，主角就会变成卡娜（和原作相同的设定！）。那怎么办？别着急，奥多会教你一种魔法用来封印卡娜。施展完法术后，你虽不能将卡娜杀死，但可以将她封印，继续前进吧。

主角走至 B9 左面的洞穴中，便会遇上魔女卡娜，于是主角便与卡娜展开决战。卡娜的魔法虽然强劲，但最终也是邪不胜正的，击败卡娜之后，卡娜气若悠丝地说："战斗到此为止了，杀了我吧！如果你将我杀死，你就可以变成我永远不死了。我统治了罗德岛已经 500 年了，我已经很累了。有件事请你记住，当打倒邪神后你马上就会死去。如果你再死一次，你的灵魂将会烟消云散的。"主角复活的目的就是要将邪神消灭，而且身为一个勇敢的战士又怎会是个贪生怕死之徒呢！虽然有些伤感但主角也毫不犹豫为完成讨伐邪神的使命而出发。

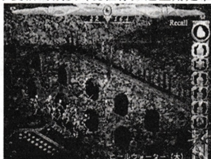
~要点~

和卡娜战斗时，她会召唤出索迪鲁和鲁塞夫助阵，但主角可以不用理会二人，只攻击卡娜即可。只是要小心卡娜的壁系魔法，一但被她围住就很难办了。



恐古兰城(コンクァラ－城)之卡迪斯神殿

主角打败卡娜之后，从入口来到恐古兰城最底层的卡迪斯神殿，奥多再次出现并说了一些非常大义凛然的话，……或许一切真的会如卡娜所言，但无论如何主角也要阻止邪神复活。奥多离去后，主角便继续向前进发。当走至前方不远便会发现一个大型升降台，利用升降台到达地底最深处，而在升降台缓缓降下时妖物仍会不断出现，并企图阻止主角最后的战斗。升降台停下后，主角沿着前方的石路走至最尽头，终于见到传说中的邪神卡迪斯了，传说邪神卡迪斯喜欢以少女的形象出现，看来前方的少女就是了。二话不说主角和卡迪斯的战斗便立即展开。主角凭着坚强的毅力最后将手中的长剑刺进邪神卡迪斯体内，终于将卡迪斯打倒，可是卡迪斯却利用最后一口气力将主角的心脏挖了出来。失去心脏的主角，渐渐失去了意识，这或许就是宿命吧……山洞因失去了卡迪斯的魔力支持开始崩溃。奥多背着自己亲手复活的战友（现在你知道主角是谁了吧？没错就是年轻时的贝鲁多！），站在高高的山冈之上俯瞰着战争后的罗德岛……也许只有在这种时刻我们才能感觉到生命的伟大，但看看身后的战友又不禁怜惜生命的脆弱，罗德岛和平的景象也许永远与你无缘了……历史是会不断重演的。每个人都会因时间的流逝而忘记是谁为他们带来了这久违了的和平，但有一个人却不会忘记这位英雄的事迹，他就是大贤者奥多，他正在等候与战友举杯畅饮的一天……



~要点~

与邪神之战是旅途中的最后战斗，所以主角应该已锻炼至最强。而邪神卡迪斯最初会以电系魔法对付主角，主角走近时卡迪斯后，她便会转用风系魔法攻击。当卡迪斯的 HP 值剩下一半时，她便会召唤出一只飞在空中的巨型妖怪一同攻击，不过只要将卡迪斯消灭巨型妖怪也同样会消失的。这样就可以爆机了！

最终提示

关于本游戏的最终装备方面，建议花 10000 的矿石在哥古斯处打造一把最终之剑，由于此剑会心一击威力是普通攻击的 8 倍所以，用古代文字努力提高会心一击发生机率的话此剑绝对是最强武器（随便一刀就有 10000 的伤害）。至于防具方面，则龙用的装备改造出的防具是最好的！此外在中央沙漠沙虫的洞穴中练级是最快的（一只沙虫有 3 万 EXP），1 个小时就可以练到 99 级！按以上的状态打最终战一定不会再让玩家感到吃力了！

责编：麒麟　　协力：黄金莱因

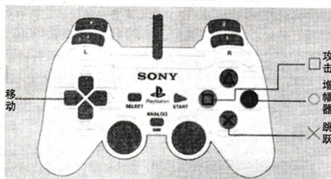
出击飞龙 2

卡普空经典的动作名作之一《出击飞龙 2》终于移植到 PS 上了，这次我们将为《飞龙》迷们详尽的介绍操作系统和各个关卡的破关方法。

PS	厂商:CAPCOM	类型:ACT
	发售日:2000.2.14	



基本操作方式



暗杀者讲座

冲刺

在此游戏中冲刺可是非常重要的，使用方式为方向钮连击两次，第二次按方向钮时按住不放直到你想停止冲刺时放开即可。用于逃命或快速行进以求更高的评价等。飞龙是一款非常具有速度感的动作游戏，所以在游戏中能够以冲刺进行就别慢慢走，如此才能享受到“飞龙 2”这款游戏的醍醐味。而在冲刺中所进行的跳跃都会比在普通平地行走时的跳跃或原地跳跃的距离更远，此点也是非常重要的，切记。

跳跃、二段跳及滑行

在游戏进行中，不论是玩家们行进至更高的地方，或不慎掉落陷井中，还是想在还没完全落进陷阱之前就跳出来等等，都得利用到二段跳跃。而二段跳跃的使用方法非常简单，只要在跳跃中再按一次跳跃即可。若求高，便在进行第一次跳跃至最高点时，再进行第二次跳跃。若要够远，便可先行冲刺跳跃，待等一次跳跃至落下状态时再行第二次跳跃，如此便在空中形成一个“M”字，同时也是最远距离的跳跃。而同时按下方向钮下及跳跃钮即可滑行，主要用来躲避攻击及一些特殊用途。

爬墙、吊挂在天花板

在“飞龙 2”游戏进行中，爬墙及吊挂在天花板都是经常用到的动作。虽然说某些关卡不是一定得用到爬墙及吊挂在天花板上，但若善用这两种动作，再好好配合冲刺及二段跳跃等动作将可以非常快速度过关。攀墙或吊挂在天花板的方法都非常地简单，只要跳跃或在跳跃的状态中触碰墙壁或天花板即可。另外，当你攀在墙上时，如攀在右方墙上时，按下左方向钮及跳跃钮便会以 45 度跳往左方，此动作主要在於躲避墙上垂直袭来的敌人或陷井以及快速移动用，而快速移动主要用于狭窄区域内左右连续跳来快速向上前进。而有些时候，爬墙及吊挂都可解除落入陷井等危机。

乱斩

在空中，飞龙本体以三百六十度旋转同时以光剑向四面八方进行十数下的砍击，比起普通的攻击所带来的是短时间内爆发的高攻击次数及惊人破坏力，无论对头目战或成群袭来的小兵皆可一闪解决。唯一缺点为此技为空中专用技，若不跳起来是无法发动的。使用方法为於空中，按下方向钮的下后再按上 + 攻击钮即可发动。

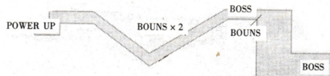
增幅器

飞龙本身攻击的最高技巧，但使用次数也有一定限制，通常游戏进行中只有一次发动机会，但若在游戏进行中得到增幅器道具即可再增加一次使用次数。发动方式只需按下○钮即可发动，发动后在一定时间内飞龙的攻击力将以倍数暴增，虽然破坏力极高，但因其使用次数极少，所以请在危急时再使用吧。

注：经过上面的学习，相信大家已经了解了游戏的操作方法，成为一个身手敏捷的杀手了吧。好！现在我们就开始去完成第一个任务！

MISSION1 ——完全歼灭占领都市的恐怖份子

SCENE1 海南岛 NEO 香港下部阶层破坏区域



第一个中头目登场

嗯～第一个小关卡才前进不久，就会遇到第一个中头目，直升机型态的 TRANSPORT。基本上，它的攻击速度可说

是十分缓慢，几乎快到了令人感觉不到它曾进行任何攻击。而应对也几乎没有方法，只需要於空中使用三至四次乱斩即可。

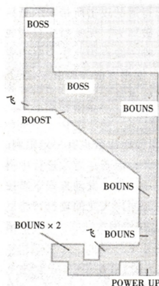
小心冲刺过头，用二段跳跃来解除危机吧！

在此得绝对小心这个因桥断裂而产生的断层，初学者最常常在此因冲刺来不及拉回来就往下冲了。不过就算是掉下去，也别紧张，只要能抓紧时机，还是可以利用二段跳跃来攀住另一头的墙边。算是一种练习吧，各位玩家先试试看，在以后才能够在类似的情况下以二段跳跃求生。

活用二段跳

在此地图中放置着一个补充体力用的“飞”，但需注意的是，从高楼跳下时，距离便是个大问题，不够距离的话就掉进断层；太远了又会直接进入头目战。所以在此建议玩家们，与其直接使用二段跳跃来跳还得左右移动来算距离的话，还不如在起跳点向下方爬行至差不多距离时再以二段跳跃更方便些。

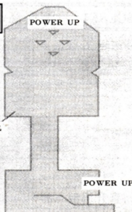
SCENE2 下部阶层 天面区域



SPIDER FORM 的战法

在斜坡上遇到的第一只 SPIDER FORM，攻击方法不定，所以必须依其型态来躲避其攻击。首先将在斜坡上遇到的第一只 SPIDER FORM，行进至斜坡后随即往最上方行进，到达顶点后，即向它跳去并在空中使用乱轨，如此反覆攻击即可。最重要的是，别让它到达位于你斜上方 45 度的位置，以避免它进行雷射攻击。解决第一只 SPIDER FO RM 后，随即将在上方出口出现第二只 SPIDER FORM，它的攻击范围主要是对准自己本体的正下方，所以各位玩家们只需攀墙至和它呈平行的位置即非常安全了，接下来就随你慢慢打了。

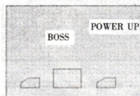
SCENE3 阶层连结升降室



善用吊挂动作

在 1－3 中，最主要进行路线为向上方攀爬至最顶端，而在此处有四块浮游的方块。以二段跳跃及挂吊来一一攀爬其方块向上行进，如此即可大大减少其耗费在此向上攀爬的时间。游戏中还有许多地方也要利用这种方法通过，所以一定要熟练使用。

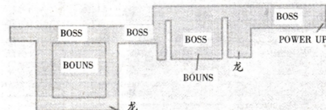
SCENE4 上部阶层居住区



TONG POO 三人组再登场！

基本上，此关可说一开始便进入 BOSS 战，而登场人物为飞龙初代时便顶顶有名的 TONG POO 三人组。当然啦，此次她们的攻击花招变多了，但如果应对有方的话，还是非常简单的。首先，给玩家们一个的建议，千万别躲在死角处，否则她们看准你再发动攻击时就很难躲避了。第二便是地形问题了，由于此处是横向自动卷轴的战斗场地，而且又是在一辆辆漂浮的汽车之间，自然别作无谓的移动及跳跃为佳。主要对应方式为不断蹲斩，并且注意别让她们出现的位置在你的背后，而且少做无意义的跳跃，若非必须的话，跳起来是非常危险的。

SCENE5 上段阶层最顶区



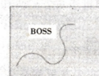
为了增加生命值！一定要取得“龙”！！

相信各位在进行游戏时，再怎么小心也有失手的时候，体力值只有三、四格够用吗？在此初次登场的道具“龙”一定要取得，因它有提升飞龙一格体力值的效力！一定要取得！！

SOLO 对战方法

一路遇上的 SOLO 之中，就属这关尽头的 SOLO 看似最难对付。由其是它那会追人的圆盘，想必一定让不少玩家们吃尽了苦头。事实上打败它只是技巧问题，主要攻击时机为它飞至你头上时，让飞龙垂直跳跃以乱斩攻击。若它准备以“追尾圆盘”进行攻击时，就立刻蹲下等待，待它射出圆盘那一刹那向随便一个方向滑行即可轻松躲过。若谨慎一点，想在一点体力值也不失的状态下解决它决不是问题！最后要注意的便是不要追着他跑，若追着他跑，会有被他攻击的可能。而且若在战场中唯一的空洞上以乱斩攻击的话，可是不能以二段跳跃跳回来的啊。

SCENE6 NEO 香港上空



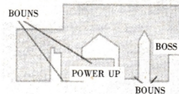
皇帝龙

对于 EMPEROR DRAGON，若求小心不求快，建议战斗开始后，在经过它两次攻击前最好别接近它的头部。而与它进行战斗可说是除了滑行外什么

动作都很综合应用了，由其是它前两次攻击，必须好好利用二段跳跃来躲避它身体放出的电击和它口中所发射的炮弹。经过两次攻击后再接近头部，此时因为它的移动，飞龙应该是吊挂状态了，在此时便向它的头部进行猛烈的攻击，如此反覆进行攻击，即可获胜。若要赶着解决它的话，建议发动增幅器，一回即可解决它。

MISSION2 ——进攻武装城堡

SCENE1 德国城堡巴宁顿外围



敌人的远程攻击

在此处会第一次出现一种状况，远方背景会进行攻击。在此玩家们也只能够躲了，若真正要将远方敌人解决掉。那只有开启增幅器才可以了。不过若是那个人的话……



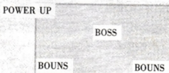
路线会突然改变

进行至此时，刚跑上阶梯即会突然放下铁杆来阻止通路，不过在画面上将有指标指示往回走。在游戏中，虽然此状况是第一回，不过之后还有不少如此突然改变路线的情形发生，要注意。

与 SKEWER CANNON 对战

在此关卡最尽头处，飞龙将遇上为炮台型态的SKEWER CANNON。注意点无他，只是一开始时便要跳离所站处来躲避此炮台的第一发炮弹。躲过后，只须到炮台前方不断垂直跳跃并行乱斩即可。不过还是得注意在远方进行狙击的敌人们。

SCENE2 军械库

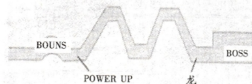


与 Metal Hengst 对战

此处也是直接进入头目战的关卡，场地虽然非常的广大，不过玩家还是得以近身战为主，由其是它手上拿的武器可是矛啊！若吊挂在天花板，它可是会举起矛把你给刺下来。离他远点也不能幸免，它一样会发射类似火焰的玩意攻击你。所以主要攻击还是以近身背后攻击为主。另外层出不穷的小兵可不用在意，反正若接近了，一刀便解决了。



SCENE3 城堡巴宁顿的联络桥



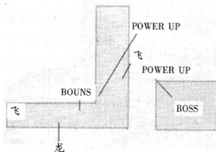
要快速通过

此关卡开始后，可千万别慢慢走，后方将有辆像是装甲车的车辆向你冲撞。没错，此关的前半段重点便在於脱离此怪物的追赶。不过在行进中当然也是有些障碍物存在的，如地雷、木箱等。另外在较陡的上坡时，冲刺可能会被解除，只有在上坡冲刺中不断地跳跃才可防止此情况。而逃至道路尽头时必须以二段跳跃跳至对面道路。

与 STRMCE SCHVTZV 对战

此战可说是极富挑战性。基本上还是采取近身战战法，不过这次得有点技巧了。对它绝对不可正面冲突，因其攻击火力极大，一开始最好以二段跳跃跳至它身后进行乱斩。而且尽可能每次攻击都以乱斩来回结束。不过若它的身体有转红的迹像，则必须自己看准时机进行二段跳跃来躲避它的冲撞攻击。再有便是第二次在它还未转过身来时接近它的时机，一是再度以二段跳跃，二是以滑行接近。不过滑行接近较为麻烦，必须以攻击破坏它冲撞时所丢下的地雷。不过还是建议以滑行接近，而且地雷一定要扫，否则越积越多，要扫时就会躲不掉它的攻击。

SCENE4 城堡巴宁顿的监狱塔

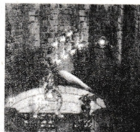


固定出现的火柱及隐藏的“龙”

在此较需注意的应该为天花板上每隔固定时间所喷出的火柱，注意时机即可通过。因外在此部份行进途中，玩家们可发现有一块地板特别不一样，而若站上去时即会突然塌陷，而前方又有刚好喷出的火柱，所以只能够以挂勾吊在天花板上。而此时前方将有一个机器人走过来，不必费神去攻击它，后退一点，等它行走至那块有机关的地板上时将会掉落下去，并且将会出现一个隐藏的“龙”。

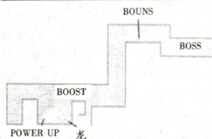
与 DULLAHAN 对战

手持矩齿组合所成的巨剑，似乎是被召唤出来的无头骑士。对付它较麻烦的可说是还要分神去解决它所放出的四个类似头骨的鬼块。而主要也是在它背面为主要的战斗位置，不过可不能太近，攻击时以光剑的圆孤前端打到即



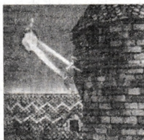
可。若它突然移动至画面另一端，建议以滑行来接近，若用跳跃，有被它攻击击中的危险。

SCENE5　城堡巴宁顿上部顶层



铁杆后的"龙"

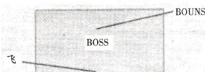
行进到头为止，玩家们可看到一个"龙"位於铁杆后方。玩家们第一反应应该是四处寻找是否有开启用的机关？事实上，没有任何机关，而是绕道前往。向前继续进行至图中处，即可利用攀墙及吊挂的动作前往拿取"龙"。



烦人的机雷

在此关卡中，较为烦人的除了在背景中进行狙击的敌人外，就是在空中阻碍前进的机雷了。没什么技巧，只有建议各位一一破坏完毕后再前进了。不然它的移动通常都在必经之路上，不破坏是很难前进的。

SCENE6　城堡巴宁顿的地下洞穴

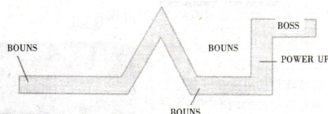


与 Herzog Schlange 对战

此战若能够掌握技巧及把握时机的话，可说是非常简单的。首先给玩家一个建议，将主要的攻击对象放在那像是站在飞盘状飞行物的家伙身上。若将目标放在龙上，可能会变成长久战喔！战斗一开始便追着他跑，在背景后的四条龙，若不攻击便不造成威胁。主要为追着那家伙不断使用乱斩。又由于场地为陷井四布类型，所以需注意千万别於陷井上使用乱斩。

MISSION3 ——潜入极地研究所

SCENE1　波爱鲁斯湾警戒地区



注意落地点

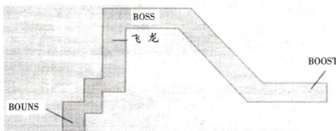
此关卡主要由多数飘浮在海上冰岩组成，所以冰岩与冰岩之间的移动也就成了重点之一。注意自己冲刺跳跃的落地点，仔细拿捏才不致于掉落陷井。



注意此处出现的企鹅

在此处将出现许多从天而降的企鹅，并且每只身上都绑着炸弹，由于它们是用滑行前进的，所以移动非常快速。若能跳跃躲避过的话，就尽量躲吧，以免无谓的伤害。

SCENE2　欧拉夫基地

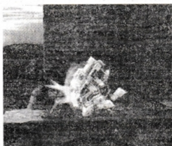


击破直升机后…

就在直升机击破后，将有连带的火焰追着你过来，此时也只有往前直冲了。不过要注意的是，直冲至尽头再跳跃，否则直接坠入最底部的陷阱的可能性会非常大。

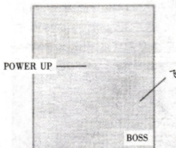
两种移动方式及 BELUGA F

在此处将遇上直升机 BELUGA F，可自行爬上断崖后再与它进行战斗，也可在它一出现便对它进行攻击将它击落。不过另外还有更轻松的方法移动至断崖，在它一出现时便立即跳到最安全地带。不过，若急着打倒它的话，就连续使用乱斩攻击吧。



→"乱斩"是飞龙在接近战中的主要攻击方式。若在适当的时机使出的话，可以迅速的给敌人以致命的打击。

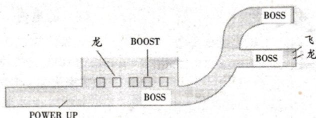
SCENE3　搬入口



对 FROZEN MAMMOTH

对 FROZEN MAMMOTH 一战，要不断地四处移动。不过主要的攻击还是以近身战为主，仔细注意它的动向后再近身使用乱斩。而对于它的攻击需要注意的为它身体所发出的追踪光球及后踢。事实上，攻击它的最佳区域应也包括它的正后方。只不过得注意它的动作是否正准备进行后踢。

SCENE4　极地研究中心



重力倒反，注意其行进方式

进入此处后将会进入重力倒反地带，由于重力倒反的原因，所有行动皆会倒反过来。必须紧紧地吊挂住地板，以防往上面飞去。

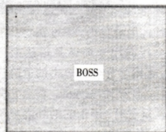
与 RESEARCHERS 对战

此战较为简单，一开始便不断在天花板上利用滑行及攻击配合追击这两名敌人。唯一需要注意的是，千万别跳跃，这是敌人唯一能攻击到飞龙的机会。所以只要不跳跃，再不断滑行追击即可。

风扇的破坏

在击倒 RESEARCHERS 之后，必须前往破坏风扇才可前往下个关卡。不过事实上，还可以在未与 RESEARCHERS 进行战斗的情况下破坏风扇直接进入下一个关卡。

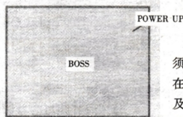
SCENE5　极地重力实验装置



令人怀念的重力装置

在此半岛遇到令人怀念的重力装置，应战方式便是在乱七八糟的重力下进行跳跃并进行乱斩。较须注意它的攻击为沿着场地跑的电球，另外便是放出四个棒状的雷射，这里只须自行估计好距离沿着场地冲刺即可。

SCENE6　南极海上



与 KRAKEN 对战

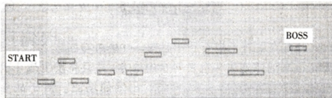
在战斗开始后，玩家须注意 KPAKEN 的弱点在于身上的六个黄色点及其面部。其左右各两只的触手无论如何攻击都还会再生。而它主要的攻击方式为纵向横向全画面的光束攻击，不过还是有死角的。首先不必理会其面部，先将会发射横向光束的六个黄色点破坏，以减少它的攻击机会。

自上一关飞龙彻底破坏极点研究所后，惊人的状况发生了，曾和飞龙同是超A级暗杀者的飞燕出现了…



MISSION4
——战舰バルログ！飞龙追击！

SCENE1　战舰バルログ警戒空域

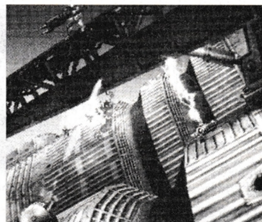


破坏飞行甲板

在甲板与甲板之间行进时，玩家可能不经意地向飞行甲板前方引擎部位砍击，请注意！这可能造成飞行甲板的毁坏和掉落。不过，就算玩家们不对其引擎部位进行攻击，若在该甲板上停留过久，由于背景敌人的狙击，一样会导致飞行甲板的毁坏。所以，尽可能别停留过久，快速前进吧！

不断移动的飞行甲版

此关卡可说完全由这些上下左右不断移动的飞行甲板所组成，由于移动速度及幅度都有些速度的原因，所以玩家们在行进移动时特别得注意一下距离及角度。若是一大意，踩空是常有的事。不过也因为各甲板间的移动宽度大小都有些许不同，若想测试自己操作飞龙的技巧如何？也可在此用最快速度通过来试试。

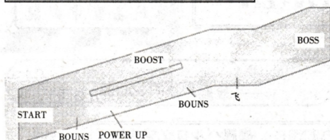


与 SQUAD LEADER 对战

此战一开始便得先以冲刺二段跳跃跳至 BOSS 处，而 SQUAD LEADER 的应对方法很简单，只需不断跳跃到他正上方以乱斩进行攻击即可。还需注意别站的离他太近，否

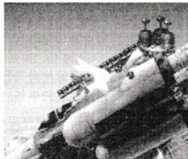
则他将以电击进行攻击。另外，跳跃至他正上方进行攻击时，只跳跃一次即可，若不慎落地点是甲板之外，才可及时使用第二段跳跃抓住甲板底端。

SCENE2 战舰バルログ尾部外壳



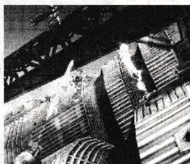
飞来的战斗机

同样在此关卡进行至中盘时，可籍由勾挂这个动作经天花板来到像是战斗机发射台的地方，并且将发生战斗机出发的场面。对于战斗机，飞龙并不能对它做任何破坏的动作，若正面冲突硬对它进行攻击，也只有因被它冲撞而受伤罢了。所以，以二段跳跃躲开吧！顺带一提，在战斗机离开后，便有个增幅器的道具，可别忘了拿取！



注意群集的空中机雷及天花板上的电击隔核器

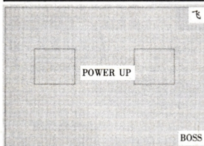
在战舰バルログ外部行进，全关卡皆是30度角斜式进行，玩家们可能为了求快想不断以跳跃行进，不过，空中会突然飞出无数机雷，所以建议在地面直拉以冲刺行进即可。而行进至关卡中盘时，在天花板将有一座机器左右移动，千万别在它正下方停留超过一秒钟，否则它将以电击进行攻击。



小心大量机雷

在与MINELAYER一战之时，虽然他不会主动进行攻击，但他会放出数量众多的空中机雷，并在一定时间内同时引爆。所以，尽可能的在他一放出成群的机雷后，立即在空中进行扫雷的工作。其次是在近身进行攻击时，便要注意他本身的一举一动以防止他突然进行攻击，此外只需抓准时机攻击即可。

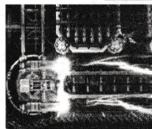
SCENE3 机关室动力トろンス部



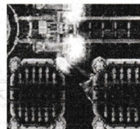
烦人的电击

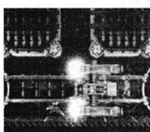
虽然说在应付SCARABEE这横冲直撞的家伙时，唯一的安全地带便是画面中央的方块中间，但在这两方块四周都分别各有一个电球围绕着旋转。虽然其移动速度不会非常快，但总是会在与SCARABEE对峙时出现，很令人苦恼，要注意。

与SCARABEE对战

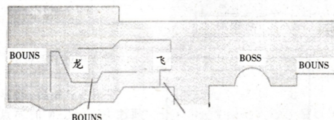


移动速度快、攻击威力高、攻击型态多。可说是最具有挑战性的BOSS之一。首先，玩家们不可能与它正面冲突，必须抓准时机以打带跑的方式。由于SCARABEE本身的攻击方向并不一定，所以任何逃脱或攻击皆以它的行动模式来应对。第一、飞龙的攻击时机在于它位于角落之时，而最佳时机为它突击之后预备进行转向再度面对飞龙之时，便可以借此时机尽情攻击，不过在它几乎完全转向完毕前还是得迅速离去，否则将有受到攻击的危险。其二、便是脱逃时机，若在它完全面对你时，不论它的外表显示是否已要发动下一波攻击，都得逃离。





SCENE4 开发ドツク



层出不穷的喽罗

在此关卡前半开始，将出现前所未有型态的喽罗，相当地麻烦。与以往关卡中所出现的喽罗最大的不同在于，它们并不在固定地点出现，而是不断地自画面两端涌出或突然出现在飞龙面前，型态大致上分为两种，一种像忍者

一般其攻击范围非常广。其另一种为由画面两端出现，主要以冲撞为主要攻击方式，移动非常快速。要注意，不论哪一方都必须在其出现时即立刻斩杀。

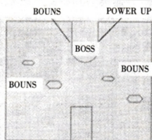
墙壁破坏

在此关卡前盘时，将会遇到三次必须破坏阻挡去路的铁墙，虽然说连续攻击后可击破，不过还得应付层出不穷的敌人，一不注意便会受到攻击，就算两方面兼顾，也会导至游戏进行时间过长而使整体评价偏低。建议十分在意评价的玩家们在第一道铁墙前，便以勾挂在天花板攀爬向上行进吧！如此，原本必须破坏三道铁墙才可前行转变为只须破坏最后一道即可。

与 GOLIATH 对战

对于 GOLIATH，必须小心它所放射出的反射激光，因为会依其击中墙壁的角度进而反射，所以较为不易躲避。最佳攻击方式为由最底层激光发射口开始进行攻击，依序向上攻击，依此攻击型态一口气击破两道雷射发射口后，再至另一头使用同样攻击方式攻击剩下两座的激光发射口。

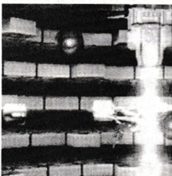
SCENE5　中央动力室炉心部



与 REAVTOR CORE 对战

此关卡的主旨是在于破坏其画面正中央上方的动力室核心 REA VTOR CORE，虽然一开始便位于飞龙正上方，亦不会进行位置更换等移动，但其高度是即使使用二段跳跃进行攻击还是无法伤害它。唯有利用两旁四颗飘浮着外表像是电阻的飞行物，必须籍由它跳跃后的空隙对其进行攻击，而由于空中攻击次数有限，尽量以乱斩进行攻击吧！而核心本体主要进行攻击为放出一颗速度不快的电击球，虽然其速度不快，但不断追踪挺麻烦的，以攻击将它击退吧！

一直线电击


↑巨大光柱的杀伤力一定很惊人，要小心躲避。

在进行核心 REAVTOR CORE 破坏时，踏台上外表似电阻的飞行物，左右各以顺时钟及逆时钟方向旋转，然而在这四个飞行物进行旋转时，其中两个将进行无规则电击攻击。所以尽量一站上飞行物即对核心进行跳跃攻击吧！

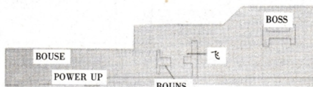
突然袭来的火炎攻击

不论在飞龙不断移动或站立不动之时，都会突然有一道火红色光线垂直降下进行攻击，其损伤力非常大。但其攻击判定时机还是需要一段时间，刚降下的光线对飞龙并不会造成任何伤害，若不断扩大至最大时便会造成飞龙的损伤，需时约一秒左右。尽早在其光线完全扩大前离开原地吧！

两个陷阱

在此关卡中，在进行核心的破坏过程中，玩家们可能因核心的各方攻击都要兼顾，所以要不断四处冲刺并跳跃。而就在此关卡中左右底端都设有陷井，若一不小心掉落，可是会造成无谓损伤的。

SCENE6　脱出艇クパル



限时行进

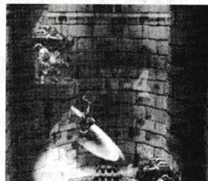
此关卡可说是空中战舰バルログ破坏指令完成后的逃脱。不过全关卡可说是处于不断崩坏的状态中，若飞龙在同一地点停留过久，该处将会崩坏并且连飞龙一同掉落。而在甲板与甲板之间亦有一定的距离，所以尽量估计好各跳跃及落地点的距离。

天花板上的火柱

在此关卡的进行中，若不以跳跃行进，也可使用勾挂在天花板行进。但勾挂在天花板行进，行动稍慢崩坏区域就会逼近，天花板同样将喷出火柱，而飞龙亦会受到伤害，行进的式尽量以跳跃为主，勾挂为辅混和应用。

与 ADMIRAL WILHELM 对战

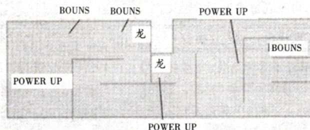
当飞龙来到逃生艇上时，将会随即进入与 ADMIRAL WILHELM 之间的对战。ADMIRAL WILHELM 本身的攻击模式大致上分为三种，除了最简单的挥剑外，也有放出沿著逃生艇本体行走的电击球及挥剑放出新月型光波。而飞龙的主要应对法则采用正面冲突，无论普通攻击或乱斩，於攻击进行中，



还得观察 ADMIRAL WILHELM 本身动向，因其挥剑前的准备动作非常明显，所以可轻易於他挥剑前离开他的攻击范围。而当他损伤至一定数值时，挥剑将会加入新月型光波的攻击，只需小心使用二段跳跃即可躲过。较需注意的是，他虽然攻击缓慢，但行动可是非常频繁，当飞龙在追击他之时，小心他的反击并注意落地点附近是否有接近的电击球以防受到损伤甚至掉落至逃生艇外。

MISSION5 ——グろンドマスタ－、抹杀!!

SCENE1 地球恒星轨道 第三月球 第三月球宇宙港



无重力状态下的战斗

此关卡全关可说也是一直处于无重力状态下进行，而一开始便会面对五只 SOLO。在不习惯的无重力状态下进行战斗还得面对五只 SOLO，造成战斗中可能呈现飞龙不断在画面中上下飞的状态。不过要注意的是，虽然是处于无重力状态，一进行跳跃即向其方向行进，但还是可使用二段跳跃来进行转向的动作。而五只 SOLO 的应对方式其实很简单，除了其中一只耐久力较高外，其他都可一次击破。而耐久力较高的 SOLO 快速解决方式为第一段跳跃接近他时使用乱斩后，再以第二段跳跃进行转向并连续追击。



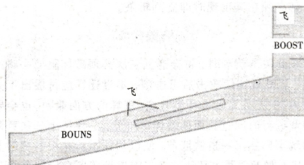
坚固的机关

进行至关卡前半时，在此处所遇到的敌人大多数耐久力都偏高，若玩家们在乎自己的评价，则尽量避开，一口气直接向前行吧！

来不及破坏的铁块

进行至后半时，将会有不断出入的铁块在飞龙必经之路上，可将其破坏。但可能在其铁块进入飞龙攻击范围内至破坏为止，飞龙已受到损伤了。所以尽可能利用铁块与铁块之间的空间向前行进吧！

SCENE2 新生命体开发セクツョソ

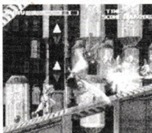


与 ADMIRAL WILHELM 对战

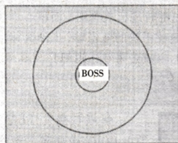
此关卡的行进可能会让飞龙吃尽苦头，在行进中将会出现一定时间内进行一次重力的转换的情况，而奇怪的是除了飞龙外其他敌人都不受其重力转换装置的影响。而重力转换装置的转换，除了让飞龙重力倒反外，还会造成地型的变换，形成突然隆起的地面，及突然开启的陷阱。这些都得特别小心。

强敌不断

由中半部至后半部，大多数敌人都以机器类型为主，并且大多数都以耐久力高、攻击力强等为其特徵。若能够躲过不与其硬碰硬便躲过吧！另外，其中一种固定行动模式的飞行机器最为麻烦，常在重力转换或攀爬墙壁时遭受到其飞行机器所放出的电击伤害或妨碍行进。不过它的耐久力颇低，尽量一见到便将其破坏吧！



SCENE3 重力制御装置

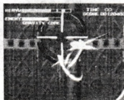


重力装置再登场

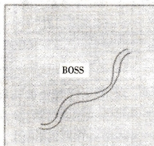
二度登场的重力装置，其攻击方式仍然不变，仍然是以放出环绕著关卡行进的电击球及放出四个棒状激光并旋转为主要攻击方式。当然，战斗仍是在无重力或不断改变的状况下进行，且以跳跃后以乱斩进行攻击。剩下较需注意的便是落地点及电击球的位置，以及四个棒状激光的躲避。



←→巨大的重力装置杀伤力奇大，对付它主要以接近后的乱斩为主。



SCENE4　中央エソトラソス

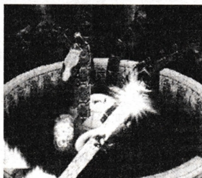


超A级暗杀者飞燕登场

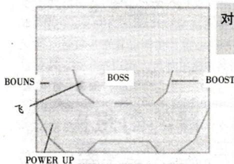
与飞龙同是超A级暗杀者的飞燕终于登场！不过飞龙必须与他进行决战。飞燕的主要行动模式大致上与飞龙相同，最大的不同在于他对光剑的使用方法不是在单纯的砍击，而是以迴力镖方式投出，另外他更会以手上的光剑以突击方式直冲并进行攻击。由于战斗场地是在不断移动的龙型机器上进行，所以战斗状况都要依其龙型机器人的行动来限制飞龙自身移动，以免进行跳跃等动作时落地点偏移而掉下陷阱。而对飞龙的攻击方式则以不断地左右冲刺并以光剑进行攻击为主要重点，并得时时注意飞燕是否射出光剑。

龙型机器

在飞龙与飞燕的对决中，玩家们可能发现，可对龙形机器的头部进行攻击。不过这可是一点效用都没有的无意义动作。另外由于龙形机器的尾部是巨大的镰刀型，所以必须注意跳跃的落地点可千万别刚好是这。



SCENE5　地球包括管制ヤクション

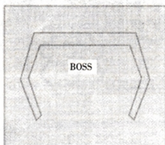


对决！GRAND MASTER

终于来到了GRAND MASTER的所在地，整个战斗场地非常广大，得注意的是在左右两方各有一处陷阱。而GRAND MASTER的主要攻击模式是突然出现在飞龙正上方并以追踪电击球，型态为垂直下降的闪电、光环等。飞龙只需不断移动即可躲避这些攻击，较为麻烦的是GRAND MASTER所召唤出的喽罗，耐久力都非常地高。



SCENE6　新なる神の玉座



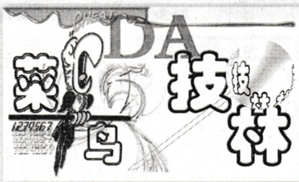
最终BOSS - CADUGEUS

终于来到最终决战，CADUGEUS的主要弱点在最上方头部，必需攀爬其两旁手臂才可爬上。而在手臂上各有三个弱点，建议先将弱点击破后再向上爬行，如此才可在安全的状况下进行攻击。不过，一段时间后，破坏过的部位会再生，必须再次破坏。所以此战必定会非常地久。另外必须提高警觉的是CADUGUS的特殊攻击全画面光束，必须以二段跳跃，第一段跳跃至光束范围外后，再跳回时光束的范围应该已开始缩减。

尾声

经过艰苦的战斗，飞龙终于打败了CADUGEUS，一切又都恢复了平静。飞龙收起了那把曾经帮他斩杀了无数罪恶的长剑，“一切都该结束了”，飞龙望着剧烈爆炸着的CADUGEUS平静的说。这时飞龙的眼前好像隐约浮现出飞燕的脸庞。飞龙揉了揉眼睛，转过身去，在他的嘴边闪过了一丝淡淡的微笑。他要离开这块地方，谁知道下次飞龙又要去哪里冒险。

游戏非常好玩，尤其作为一款动作游戏来说，真是近年来的代表作品。由于街机版是与PS有互换性的“系统12”制作的，所以PS在移植的时候当然十分方便，移植度很高，玩过街机版的玩家必定会很满意的。CAPCOM的手笔，很难想像会有令人失望的地方。游戏是以多边形制作背景来展现空间感的，而游戏本身是二维的玩法，多少有一些新鲜感。当然，玩家需要的并非画面有多强劲，重要的是游戏本身要好玩。主角的动作多，比一代看起来至少更像忍者了，虽然形象在另一款格斗游戏中早有出现。游戏流程不短，虽然BOSS并非很难打，但打普通敌兵上的难度缺很大。而且地形复杂，经常是一个不小心跌进了深渊。尽管有很多的难点，但由于游戏本身是可以无限接关的，所以，无论是多高的难度均可以毫不紧张的面对。这点是一大败笔，虽然可以很照顾初学者，但是对于高手来说，这种设定简直让人越玩越不思进取了。倒是"完全移植"了，可作为家用机游戏这样的设定只会令游戏的耐玩度大幅度下降。另外，游戏发售的是双CD版本，内有一代的复刻版。从中玩家可以发现两代的进化与区别。



WP 向大家问好：各位玩家好，随着《菜鸟通》第二辑的出版，我和大家又见面了。上期的秘技大家还满意吧(不满意也不许说出来。)？我想大家一定很满意。这期我又为大家找来了不少秘技，还望大家看后多提意见(就多提那些好的吧，哈哈！)。好了，最后祝大家新春快乐，多收红包(交给我！)！

PS 天诛 2

HP = 7

打开全忍具：在忍具选择画面按下：□、□、□、○、□、○、○、←↑↓→R2R2

全忍具加 1：在忍具选择画面按住 R1+□，快速输入→↓←↑

显示全地图：游戏中按住 Select，然后连按 5 次○

打开全任务：选人时按住□、○、Select 输入→→→↑←↓R2

打开 Mission Editor 中全任务：游戏画面中按住 R2、○再输入：↑↓↓→←←

另外在彩女篇中，有一关要同时打三个 BOSS，可以巧打，首先浇圈紧贴画面边跑，大约跑三、四圈之后，两个比较笨的 Boss 会累的站在两根柱子旁找你，这时你可在版图中间先把另外一个精明的 Boss 干了，再对付两个笨蛋就不难了(混乱中还会自己人砍自己人)。 **上海　韦宇峰**

PS 恶魔城

HP = 7

究极武器：在逆恶魔城中的黑魔术研究所去打那种身体会发亮的火龙，会打出强力火焰剑，有绝招(↓↘→□)很厉害，还有在逆恶魔城中的禁书保管库中杀那中飞来飞去的南瓜头一样东东，会打出一把剑，(机会非常小)这把剑可以说是本游戏中最强的一把剑了，但没有绝招（这么强的剑还用绝招吗？）用这把剑去打逆恶魔城中的小 Boss 5 秒中一个，HP 稍微多一点的就是空中基地的那个大 Boss 了，你只要站在屏幕右边的一块石板上拼命地砍，20 秒之内解决问题(爽！)

PS 永恒传说

HP = 9

得到珍贵道具法：当游戏进行到 DISCI 中的王都インフエソア时，在王都是北(North)面的海滩可以进入，并且可以得到令水精灵活力增如的すしっしあろせき和サずいろのがサら两个珍贵道具。 **四川　徐杨**

PS 洛克人 X

HP = 5

隐藏装甲：装甲一：部位脚选择 Boss 古利斯利的那关第二部分，发现天花板有一个缺口，用 2ERO 的连跳则会找到装甲脚。

装甲二：部位、关，选择 Boss 库拉肯，进行游戏开头会进行开车，只要把透色的小珠全得到就会得到装甲头。

装甲三：部位手。选择 Boss 霍达尔尼库斯，在进行游戏第二部分，会发现天花板发出瓣子弹，上去调查，用古利斯利的武器，将其破坏。就会得到装甲手。

装甲四：各位身体，选择 Boss 玛可音，进行游戏当中会发现装甲被木板隔住，只要用火把木板烧了，就可得到装甲身体。

其实，无论选择任何 Boss，都有一件装甲隐藏着。只要细心寻找必能找到。

PS 最终幻想 IX

HP = 7

陆行鸟刨地游戏：在游戏中，挖到一般道具，奖点数为 1，在 5 秒中连续挖到 2 个追加 5 点，挖出 4 个后，挖出的东西点数翻倍而且还增加 10 秒时间，挖到宝箱地图后，除了获得点数外，还有追加点数，挖出 8 个后，便不能再挖了，这时，莫古利会给你相当高的追加点数。(剩的时间越长，追加点数越高)，本人的记录是：陆行鸟之森 101 点，陆行鸟入ソ江：326 点；陆行鸟空中庭园：986 点。玩此游戏的决窍是；五步挖一下。在进入宝物区域后(即出现两个叹号时)便一步一挖，如果挖次后仍不见宝物，就向后转 135°继续挖。以此类推，待熟练后就可挖出高分了。另外，本人对捕蛙游戏也有一点心得：在青蛙离水边较近（你又不能抓它）时，站到其边上，向其边跑边按○键，只要它一动就可抓到它。 **安徽　李本善**

PS 最终幻想 IX

HP = 6

一、各角色的最强技：1. 吉坦的“盗贼のあガじ”：此招是要进行培养的，吉坦偷益每成功一次此招攻击力可增加 15 点，即使失败攻击力也可提升 10 点左右，只要持之以恒就可使此招攻击力达到 9999 点(FF9 中最大攻击力)。

2. 芙瑞亚的“龙の纹章”：此招也需要进行培养，不过比吉坦的绝招要易培养。进入第三张碟后取得飞空艇，即可前往“隐者的书库”外的空地杀死龙系敌人。每杀一条龙，“龙の纹音”攻击力可上升 100 点左右，很快可达到

9999点。打龙时应装配吸、防雷属性魔法。

二、攻打最 Boss 奥斯玛：我认为最佳组合应为吉坦、嘉内特、艾珂与美瑞亚，应装备“战斗时加速”、“HP 徐徐回复”、“受伤害自动使用回复药”，嘉内特与艾珂应装备能提升召唤兽威力的“战斗中欣赏召唤动画”。由于奥斯玛的攻击多为圣属性和暗属性，因此应装备吸收圣、暗属性的道具。注意，奥斯玛对暗属性魔法能吸收，因此尽可能不要使用暗属性魔法，应多使用圣属性魔法。四人的级数应在 LV60 以上，奥斯玛有一招凡级数为 4 的倍数必死的招式，应小心。

三、提升召唤兽的威力：嘉内的召唤兽威力可随召唤魔石数量的上升而增加，如修得“バハムート”召唤兽的“ガネット”达到 50 个则召唤兽威力为原来的 2 倍，达到 99 个则为 3 倍。同时，原石数量上升则战斗中使用回复剂的 HP 的回复量也增加。

另外：通过找寻陆行鸟宝箱和在排卖场可得到“ソボソ”、“ふゐウ石のガけう”等稀有道具。 **四川 曾广文**

PS 最终幻想Ⅷ

HP = 9

游戏初期就得到巴哈姆特：在给斯考尔起名时输入らすべりじ－，之后在巴拉姆 GARDEN 和遇到的人（任何人均可）玩卡片游戏，赢了就可拿到エデソ的卡片，如果再赢一回的话便可得到巴哈姆特。

（WP：不会吧？初期就能有巴哈姆特，看来魔女和她的那些手下还真是命苦。）

PS 恶魔城

HP = 7

快速进入逆之恶魔城：得到变身蝙蝠后立即将 RICHTER 干掉并马上使用图书卡，从图书馆回到 RICHTER 的房间左边直接进入逆之恶魔城，但从正向到逆向转变的动画无法欣赏！另外刚开始玩此款游戏的朋友最好使用“妖精”做你的随从，在道具栏中有一个苹果状道具是能变蝙蝠后在图书馆得到的，PS 版共有两只苹果，SS 版还有一种类似“父亲之光”的照片与苹果同种用途，就是能起死回生，前提是随从必须是“妖精”，自己是无法使用苹果这项道具的！“妖精”还能在主角濒死时替你使用手中的加血道具，最有趣的是，你在停止不动后几秒钟她会坐在你的肩上，当你再次移动时她会“哎呀”一声可爱的很！

（WP：我个人比较倾向于使用小恶魔，毕竟自己也是吸血鬼的后代，所以还是带上小恶魔更配些。此外你的诗写的很不错，特为你登出，还不快说我好话（笑）。

我的自白书

砍头不要紧，难灭游戏心。游戏玩不尽，死也不甘心！）

PS 射雕英雄传

HP = 4

(1) 获得无价之宝：一灯大师为黄蓉医治好伤回到杭州后，只要身上有“朴刀，直刀，吴钩，枪，青铜剑”这五样兵器，可将它们卖给当铺老板，当铺老板会免费让你在“记忆的书，起死回生的书和自 草”中任选一样。它们的作用是：记忆的书：〈癖好〉使用轻功，内功时不减。起死回生的书：〈癖好〉回复轻功，内功夏柘草：内功增加 20

(2) 获得起死回生的书：在烟雨楼和黄药师交手时，使用“妙手空空”便有机会获得。 **成都 周济捍**

DC 樱大战 2

HP = 2

屏幕保护：仅限《樱 2》，在游戏静止画面时不动任何键等待 5 分钟 DC 即会自启屏保功能，只要再等 5 分钟即可看到好多好多的 Q 版樱花（当然也可能是其他角色）在屏幕上走动。とてもかわいくておもしろですよ。

大神的身份证：游戏开始前的设定及选项均是以大神的笔记本行式出现，只要按住 R 键将笔记本翻到最后一页即可看到大神的身份证。 **北京 K1**

MD 三国

HP = 7

名声达 8000 法：在光荣公司的中文《三国志 V》MD 版中，按正常程序，每个君主所能达到名声的极限是 1000，每月所能拥有的指令数最多是 10。但如果你所控制的君主拥有玉玺，你应当可以通过利用程序漏洞来使名声达到 8000 以上。方法如下：在领地内疯狂地征兵和掠夺，使自己的名声飞速下降。无论因此暴政惹来了什么麻烦都不要理它。只要抱住坚定的信念不断烧杀掠夺下去，大约过了 3－5 年，你就会突然发现，你的名声已从 0 飞跃至 8000 以上！每月可以有 80 多个指令！需要注意的是在这烧杀掠夺的几年内绝不要做任何可能使你名声上升的事，否则恐怕你就得前功尽弃了。

（WP：虽然几年你会成为名振一方的君主，但在这几年内你可是要做一个昏君，真是两难取舍。）

SS 三国志孔明传

HP = 7

三国志孔明传的三个结局：

史实结局：按游戏进程到街亭之战时，马谡出战迎战魏军，若马谡被消灭，或三十回合不能消失敌军，任务就会失败，蜀军被迫撤退。退回营地后，马谡向孔明请罪，这时会出现一个二选一的选项，是将马谡处以军法还是饶过他，选将他处以军法，则其它的

将领的等级均会上升。当蜀军节节胜利之时，司巴懿指使人在成都散布谣言说孔明要谋反，自己称帝。而昏君刘禅轻信谣言，无故要孔明回成都澄清此事。眼见胜利就在眼前，而因为这件事而将孔明及蜀军将士的心血毁于一旦，真是让人吐血，孔明无奈收兵回到成都，三年后重新北伐，最终一代将星星落五丈原，三国终归晋朝。

假想结局 1：按上述进程进行游戏，到街亭之战失败后，留下马谡不杀。到庸君刘禅要召也明回成都时，孔明因伤心在后帐落泪时，马谡献计要孔明谋反，自己为帝。这时再次出现一个二选一的选项：1、回成都，2、听取马谡的建议。选 1 项则结局与史实结局相同。选 2 项时孔明决定挥军杀回成都，不过，赵云、魏延等将不同意你的决定，自行回成都与你为敌，接下是成都攻坚战，攻下成都后，刘禅自己让位，孔明当上皇帝，可好景不长，魏、吴联合进攻蜀国，这时再次出现选项，选择是迎击吴国或者魏国，不论迎击那方其难度非常大，就算是胜利了，孔明还是被另一方抓住，难逃一死，历史评价会很差，会称孔明为“蜀国的旧臣”。

假想结局 2(即完美结局)：街亭之战时消失所有的敌人（要注意是全灭），达到这个要求的难度也很大，可以用 10 期上介绍的赚经验值法，最好将马谡转职为军师，最差也要是军乐队，运用得当，方能过关。过关后蜀军会继续前进，攻下长安，实现天下统一，改写历史。那时孔明会在河边回忆起刘、关、张等人与当年三顾茅庐的情景，往事历历在目，让人感动。 **湖北　尹林**

PS　最终幻想IX

HP = 7

超级赚钱法：在 DISC3，奇唐本人获得飞空船（第一艘）准备向辉之岛（輝く岛）进军时。不用着急发展情节，这时去黑魔道士村的武器店以 260 元买一个“とんがク帽子”的防具，再去ダソの村(达利村)以 130 元买“リスト”。再将物品拿到ダグしオ（达格雷欧）二楼合成屋以 1000 元合成一个叫“もあんのロ－ブ”的防具，再卖掉，你会发现，从中可获得 610 元。(提议每次交量 99 可以赚到 59610 元。)注 1：一定不能进入辉之岛，否则以后便买不到了。注 2：在不睡之街旁有一个森林，在森林中间最狭窄一块中会出现一种像罗卜的怪物打败后可得 1100 元多(非常弱)。

山洞之迷：在最初的大陆上，东南方的山角（地图上呈白色的是山)，在不睡街旁的森林尽头便可看到。如果将 BB 和奎娜带上会发生情节，之后便可以在平台右边的饰物上找到宝贝。

召唤兽入手法：我将嘉丙特后三只不容易找的召唤兽讲一讲，以便大家轻松获得。

奥特，在 DISC4 一开始时就去不睡之街的拍买场，在那里可买到一个叫“ダ－クマタ－”的石头，装上便可。

大海啸，在达格雷欧(ダグしオ)入口直对的石墙可以换取(必须用原石换)注：必须先把二楼的机关按下。

阿古（ア－ダ），在最强 Boss 奥希马身有一种叫“ふゆラ石のガけら”的石头，还有同样的一块石头会在发展情节获得。用这两块石头便可以在哈迪斯(ハ－デス，幻的合成师)处合成最后一个召唤兽。

ARC　饿狼之狼

HP = 7

最终 BOSS 使用方法为：

小 BOSS：按住开始键，摇杆上推三下，下推三下。**大 BOSS：**按住开始键，摇杆下推三下，上推三下。 **天津热血二人组 廉骞 刘小川**

GB　篮球飞人

HP = 5

迭关密码：

HANAM 三浦台　TAKEN 津斌　KAEDE 翔阳　KYOTA 海南　HISAS 陵南

(**WP：**想当年我在上高中的时候可是学校里有名的“三井寿”啊！哈哈……)

GB　DQM

HP = 7

怪兽收集法：在《DQM》中共有 215 只怪兽，(我早已收齐)，魔王系有 15 只，其配合方法为：

1. 魔王专用十雷杜兰戈二龙王 1
2. 龙王 1 + 神龙 = 龙王 2
3. 瓦特敏 + 金属王 = 哈根
4. 杰米拉斯 + 罗兹巴德 = 西德
5. 哈根 + 山田大蛇 = 巴拉魔斯
6. 龙王 2 + 西德 = 佐玛
7. 特朗 + 神龙 = 德毕勒
8. 德毕勒 + 庆古勒奥 = 尔斯达克
9. 尔斯达克 + 金史莱姆 = 米特拉斯 1
10. 米特拉斯 1 + 登塔萨乌 = 米特拉斯 2
11. 巴拉魔斯 + 达右项 = 姆德
12. 佐玛 + 米特拉斯 2 = 德斯达 1
13. 德斯达姆 1 + 盔甲蝎 = 德斯达姆 2
14. 德斯达姆 2 + 姆德 = 德斯达姆 3
15. 德斯达姆 3 + 绵仔 = 达安多利

另外在迷宫中不是有一些武士商人，隐士之为在的人吗？(攻略上说像《口妖》中的训练师)，其实并不如此，他们的妖怪也能捕捉，而且强弱也是由你怪兽的多少弱强决定，如果战前记录一下的话，每次怪兽也各不相同，这样很容易就能捉到稀有怪兽(我曾捉到两只金属王，得到金史莱姆)

至于捕捉法，可算是多种多样，我试过几种，可都不能达到所谓的100%。但我发现只要给怪兽吃4块"里脊肉"(1000G)，一切怪兽都能服从你(某些一定捉不到的除外)，故只要扔满，且最后打死便行了。只要你的怪兽中有会"阿斯特仑"特技(己方变成铁)的，就很容易办到。

GB 名侦探柯南

HP = 5

名侦探柯南地下游园地杀人事件： 在游戏后期会有三条线索让玩家推理，每条线索有两个选项，只要选对选项，再指对凶手，就可以得到三个事件的完美结局。

鬼屋杀人事件：顺序为1,2,1,凶手是藤本妙子

飞车杀人事件：顺序为1,1,2,凶手是大久保英二

迷宫杀人事件：顺序为2,2,1,凶手是田村康雄

注：藤本妙子：凶手指出画面中，下排左起第二个。

大久保英二：凶手指出画面中，下排左起第一个。

田村康雄：凶手指出画面中，上排左起第二个。

三个事件完美解决密码是：HCRI6C，输入可出现全部迷你游戏。

山东滕州 陈涛

ARC 三国战记

HP = 8

一、几种援军令的拿法：

夏侯敦：用赵云或黄忠的爆气超必杀在10秒内打死他即可拿到。

吕蒙：用飞盘把他旋死即可。

黄盖：用吕蒙把他打死。

魏延：用电属性的武器或必杀技将他打死。

曹彰：用石子射死他。

二、几种特殊物品的拿法： 在夏侯渊身上猛撞可得无名火、将军印，撞击张辽可得招安状，撞击魏延可得白干酒，撞击许诸可得雷神槌。

苏州大学 殷建军

ARC 三国战记

HP = 7

1."暴走"陆逊： 在打陆逊时使用"太清丹经"使之变成小动物，他复原后即可看到。(大概是陆逊不忍被变成小动物的耻辱而变"暴走"了吧)

2. 书稿的作用： 在打死Boss张辽时会出现一书稿，拾到它后到第四关Boss吕蒙处，在吕蒙出来之前将书稿扔进右方烽台下面的柴堆上，会出现一小兵用炸雷将之点烯，然后诸葛亮就会出现。注意要刚好扔到柴堆上，扔偏无效！

3. 历史遗留问题： 在三国历史上，夏侯渊是被老黄忠所斩，现在可好，夏侯渊开始复仇了。只要有人使用黄忠，不管你是不是1P他都会满版跑着找黄忠打，而且一出手就是超必杀，还有当年马超大战许诸不分高下，现在许诸也专门找马超。这样总是会让用黄忠或马超的人无法招架而提前光荣牺牲，所以建议非高手不要轻易用这两人。

4. 曹操的"一刀斩"也可挡： 最终Boss曹操的超必杀"六面斩"俗称"一刀斩"威力极大，中招后一击必死相当恐怖，要躲这招只有使用"隐身衣"，A+B的扣血招或放出时间长的道具如天书等，其实这招是可以用→C来挡的，不过要站在屏幕左或右下角人物脸面对中央连续使用→C就可挡下，不损血又不用放道具多美的事！不过如果没有挡好就会死人的。

河南 李忱智

GB GB秘技

HP = 7

1.GB《忍者龙剑传》音乐欣赏法： 在标题画面上，同时按住A、B键，然后按Start，就进入音乐欣赏的专题画面。可用十字键选择欣赏背景音乐及效果音，并有节奏指示"灯"显示音乐节奏。

2.GB《兔宝宝大冒险2》直接玩迷你游戏法： 标题画面上选择"pass word"，把四个图案都换成兔子，即可玩到该游戏中出现的三个"奖命"游戏。(分别是拔河、投篮、射门)

3.GB《幽游白书4》与隐藏人物"雷禅"对战： 在评定等级的模式中，任选一名角色，分别打败浦饭、飞影、藏马三人后，如果总共剩余的时间在200秒以上的话，就会被评为"S"级妖怪。此时便会出现隐藏剧情：浦饭的父亲雷祥向你发出挑战。(打败他之后出现了一些日文，其中好像还有在"对战"中选雷禅的方法，但鄙人不懂日文，还请胖子及众玩友赐教)。

4.GB《魂斗罗》增至十条命的正确方法： 贵刊曾在今年某期中登过一位玩友的增命法。实际上，其输入指令没有那么复杂。正确方法是：在标题画面固定后，顺次输入：上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、B、A，然后start，选关，进入游戏后主角便会拥有十条命。

山东济南 张铮

PS 古墓丽影

HP = 7

不会摔死： D00135FC 1823 800135FE 0060

氧气不减： D00509F8 FFFF 800509F8 0000

拥有全部装备： 800AC974 0909 800AC976 0909 800AC978 0909 800AC97A 0909

子弹不减： 800AC9A4 03E7 800AC9A8 03E7 800AC9A8 03E7 800AC9AA 03E7 800AC9AC 03E7 800AC9AE 03E7 800AC9B0 03E7 800AC9B2 03E7 800AC9B4 03E7 800AC9B6 03E7

《STREET FIGHTER Ⅱ》

1990

永远的战斗

街霸在海报、插画上的历史②

永远的STREET FIGHTER Ⅱ

街霸给平民改变格斗的概念，而这种改变最有纪念意义的一步，就是《街霸 2》的诞生。而且这个格斗的始祖，至今仍旧活跃在国内的一些角落里，为人们证明着格斗游戏的真谛……

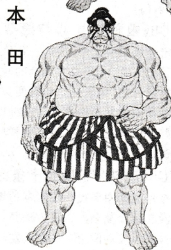

春丽


隆


肯


古烈


达尔锡


本田

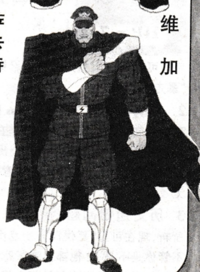

布兰卡


桑吉尔夫


拜森


巴洛克


萨卡特


维加

DragonQuest Ⅱ

——抛开游戏里闪烁幼稚的勇者世界——

——眼前是亦幻亦真的勇敢、爱情和正义——

彩火眼中的勇者世界

"没有精密的背景介绍，不要详尽的资料分析，只有我只有我嘴上的乱弹，只有我身旁的世界……"





萨玛鲁多利亚王子

《勇者斗恶龙Ⅱ》的人设真有点奇怪，生活在魔法时代的主角竟然会戴着飞行员的帽子，奇怪……

日本玩家始终都对《勇者斗恶龙》有深切的爱，这种感情甚至是《最终幻想》都无法比拟和对抗的。也许是因为这个"勇者"世界里过于周全了，甚至任何现实中的人物都可在这里找到。所以，有时玩《勇者》其实就是玩体验不同人生的过程。

对了，不知各位是否觉得我们这里的勇者好象有些异样吗？当然，我们为大家展示的并非鸟山明的手笔，而是另一位非常有名的いのまたむつみ女士的原画，她也是勇者画团之一。用女性笔法画出的"勇者世界"不知各位感觉如何呢？



姆普鲁古公主



←公主与恶魔的关系永远都很暧昧，否则游戏怎么给你峰回路转的感动呢？



→王子永远都是多情而懦弱的。看，王子脸红了。这或许也是许多朋友内心情结的一种表露吧。

菜鸟画廊

新年新气象，愿大家能够在新世纪里找到自己喜欢的事情做，能够找到自己喜欢的游戏玩。当然，更希望一些有才华的朋友在空闲的时候光顾一下画廊，将你们在新世纪里的感想画出来，与大家同乐同乐。

——明·彩火



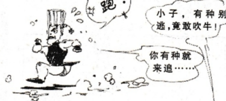
▲《恶魔城——月下夜“宵”曲》 贵州遵义 李林彬

▲吃得太香啦，那只烧鱼（龙）真像早期《龙珠》里弥次朗兵卫烧的大鱼呀！

（『L·P』：★★★）





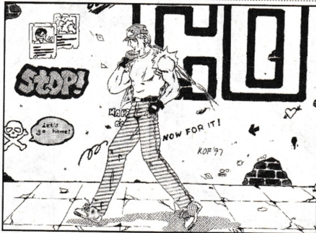




▲《97 格斗王——最后一招》 浙江杭州 葛帆

▲画得好Q呀！而且画中憨态可掬的陈可汗看上去非常像新来的WP（一样胖）。

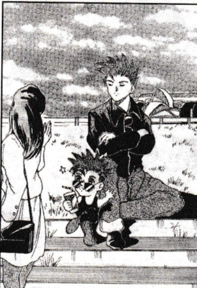
（『L·P』：★★★）



▲《KOF97 特瑞》 广西柳州 周嘉博

▲特瑞过得好休闲，在萧瑟的秋风中溜达什么呢？看到骷髅边写的『Let's go home!』了吗？难道又是一幅SNK告别纪念画吗？

『L·P』：★★★☆



▲《JACKY》 四川内江 JACKY

▲跟同事争了半天，被迫承认这是VR战士中的JACKY。Q版画得真可爱，招来了过路女士的回眸。

（『L·P』：★★★）



▲《KOF 97》 重庆市 蒋卓

▲到新年了，老朋友也出来跟大家道喜。虽然一些难过的事情发生了，但喜庆的气氛可以冲淡一切失落。

（『L·P』：★★★）



家用机历史上的伟人们



~1982 电玩黎明期

- ●ATARI 2600 发售(1977/雅达利)
- ●太空侵略者(ARC/1978/TAITO)

当时几乎所有日本餐厅都会摆上一两台餐桌型的机器。

- ●小蜜蜂(ARC/1979/NAMCO)
- ●掌上型戏乐器 G&W 发售。(1980/任天堂)

这种掌机的设计者就是已故著名工程师横井军平。后面我们会有详细介绍。

- ●吃豆小精灵(ARC/1980/NAMCO)
- ●大金刚(ARC/1981/任天堂)

这就是当今业界超级天才宫本茂的"出道作品"。

- ●巫术(PC/1981)
- ●创世纪(PC/1981/ORIGIN)
- ●滚球大战(ARC/1982/NAMCO)
- ●信长野望(PC/1982/KOEI)
- ●打空气(ARC/1982/NAMCO)

街机游戏全盛时期

因为"太空侵略者"所掀起的一阵电玩旋风很快地便席卷了日本全国,短短几年之内,它迅速地蔓延到世界各地包括中国内地。因此,电玩业(主要是街机业)开始爱到日本国内某些人士的重视。另外,在电脑界相当有名气的"创世纪"、"巫术"也是在这时期诞生的游戏。

↑蜜蜂也轰动

1983~1985 家用游戏器FC问世

- ●铁板阵(ARC/1983/NAMCO)
- ●FC 发售(1983/任天堂)
- ●水管工(FC/1983/任天堂)
- ●连续杀人事件(PC/1983/ENIX)
- ●迷宫塔(ARC/1984/NAMCO)
- ●宇宙战斗机 ARC/1985/KONAMI)
- ●HANG ON(ARC/1985/SEGA)
- ●太空哈利(ARC/1985/SEGA)
- ●超级玛莉(FC/1985/任天堂)
- ●魔界村(ARC/1985/CAPCOM)
- ●SEGA MARK-Ⅲ发售(1985)



家中客厅成了游乐场

因为FC和超级玛莉的出现,而使TV GAME开始分裂成"家用"和"大型"两个集团。家用机部分主要是以"超级玛莉"为代表,而街机部分则已经进入体感机的时代,代表作品是"HANG ON"。除去NAMCO和SEGA,这一时期成长起来的街机商有还有CAPCOM、KONAMI等。

期间销售量前三名		
期间	超级玛莉(FC/1985)	681 万本
销售量	高尔夫(FC/1984)	246 万本
前三名	棒球(FC/1983)	235 万本

1986~1989 日式RPG诞生



- ●FC 磁碟机发售(1986/任天堂)

在当时看来真乃革命性的器材。

- ●塞尔达传说(FC 磁碟/1986/任天堂)

原来林克是从磁碟中诞生的。

- ●勇者斗恶龙(FC/1986/ENIX)

国民RPG开创了一个新时代。

- ●OUT RUN(ARC/1986/SEGA)

BGM 成为经典。

- ●勇者斗恶龙 2(FC/1987/ENIX)
- ●燃烧战车(MSX/1987/KONAMI)
- ●最终幻想(FC/1987/SQUARE))
- ●MD 发售(1988/SEGA)
- ●PC-E 光碟系统发售(1988/NEC-HE)
- ●勇者斗恶龙 3(FC/1988/ENIX)
- ●GB 发售(1989/任天堂)

从此RPG成为主流

在"勇者斗恶龙"推出之后,玩家开始发现RPG不再是艰深、复杂的代名词。而因为勇者的持续热销,又使得许多厂商相继加入到开发RPG的行列。其中也不乏佳作。这些稍晚的RPG在设计理念上并不同于"勇者",甚至很有点反"勇者"的味道。"最终幻想"是代表。

期间销售量前三名		
期间	俄罗斯方块(GB/1989)	423 万本
销售量	超级玛莉(GB/1989)	411 万本
前三名	超级玛莉 3(FC/1988)	384 万本

从22年前游戏史上第一款"太空侵略者"登场、17年前第一台家用游戏主机FC问世起，电玩界的技术就一直以相当惊人的速度在不断成长着。各类主机、游戏纷纷出笼，其中也包含了许多足以流传后世的作品(或主机)……我们能玩到这多采多姿的游戏究竟是拜谁所赐呢？当然要归功于这些躲在幕后的电玩界勇者们啦！接下来，就让我们来简单回顾一下游戏界20多年来的发展史，以及一睹这些勇者们的庐山真面目吧！

下一期，我们将采访四位游戏界巨人——宫本茂、铃木裕、崛井雄二和阪口博信，读者们可千万不要错过哟！

1990～1993 超任全盛期

- SFC发售(1990/任天堂)
- 超级玛莉(SFC/1990/任天堂)
- 最终幻想4(SFC/1991/SQUARE)
- 音速小子(MD/1991/SEGA)
- 街头霸王2(ARC/1991/CAPCOM)
- VR战士(ARC/1993/SEGA)
- 弟切草(SFC/1992/CHUNSOFT)



→冈本吉起(董事)是卡普空开发部长，他为公司的壮大建立过卓越功勋。

弟切草

超任掀起的视觉风暴

因为FF4的登场，使得软件开发厂商和玩家开始重视起游戏视觉效果的表现来。一时之间，居然造成了这样的结果，即以"高画质"为主要目标的游戏大增。真不晓得这到底是好事还是坏事。

另外，奠定格斗游戏基础的的"街头霸王2"也在此间登场。

期间销售量前三名		
	玛莉赛车(SFC/1992)	382万本
	超级玛莉(SFC/1990)	355万本
	勇者4(FC/1990)	310万本

1994～1997 进入光碟时代



中裕司与大岛直人

- 3DO发售(1994/松下电器产业)
- SS发售(1994/SEGA)
- PS发售(1994/SONY)
- 超时空之轮(SFC/1995/SQUARE)
- D之食卓(3DO/1995/WARP)
- VB发售(1995/任天堂)
- 皇家骑士团(SFC/1995/QUEST)
- 口袋妖怪红/绿(GB/1996/任天堂)
- 生化危机(PS/1996/CAPCOM)
- N64发售(1996/任天堂)
- 最终幻想7(PS/19997/SQUARE)



次世代主机战争爆发

因为3DO的率先发难而引发的"第一次次世代主机战争"，后来因为3DO、PC－FX等机器的陆续败退而逐渐成为PS、SS、N64三强鼎立的局面。这个阶段的战争最后因SS的撤退而判定PS获得胜利，但另一场战争也同时展开……

N64在美国和欧洲获得成功。

期间销售量前三名		
	口袋红绿(GB/1996)	822万本
	FF7(PS/1997)	328万本
	勇者6(SFC/1995)	320万本

1998～ 迈向电玩新世纪

- 生化危机2(PS/1998/CAPCOM)
- GBC发售(1998/任天堂)
- DC发售(1998/SEGA)
- 合金装备(PS/1998/KONAMI)
- 塞尔达传说·时之笛(N64/1998/任天堂)

  宫本茂的这款作品造成全球范围大BEAT。N64销量再度得到提升。
- 索尼克冒险(DC/1998/SEGA)
- WS发售(1999/BANDAI)
- SEAMAN(DC/1999/VIVARIUM)
- 莎木(DC/1999/SEGA)
- PS2发售(2000/SONY)
- 塞尔达传说·姆吉拉假面(N64/2000/任天堂)
- 最终幻想9(PS/2000/SQUARE)
- 勇者斗恶龙7(PS/2000/ENIX)



←KONAMI小岛秀夫

比大作，更要比创意…

在一片大作狂卖的市场浪潮中，仍然有许多公司极力找寻不同于以往游戏系统的新形态游戏。SEAMAN便是在这个追求创新的浪潮中脱颖而出的杰出代表。

另外，FF与DQ系列的首次正面交锋也相当令人注目……

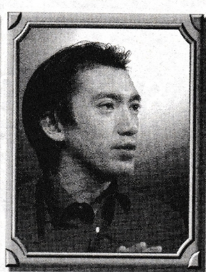
结果是国民RPG胜出。

期间销售量前三名		
	口袋金银(GB/1999)	717万本
	勇者7(GB/1989)	398万本
	FF3(FC/1988)	260万本

选手级别：究极







这三位可不是一般的"腕儿"，而是"大腕儿"(笑)！铃木桑那叫一个执着，为了将"VR 战士"制作得更好，竟亲自来中国河北沧州"取经"；后来他又在 DC 上推出"莎木"，真个是惊世骇俗！而宫本桑则高举玛莉大旗，誓将游戏本质进行到底，他最新制作的"塞尔达时之笛"游戏性之强悍可谓前无古人！三上桑单看外形已然就是一名酷哥，难怪他制作的"生化危机"如此硬派——别忘了"维罗尼卡"在剧情的安排上又达到了一个新的高峰！



■你认得他们中的几位？

选手级别：重量级

以下几位就不像上面三位"那么"有名了。可也都是些史上留名的大人物呀！他们从左至右分别是："武装雄狮"、"格兰蒂亚"制作人宫路武，"铁板阵"制作人远藤雅伸，"风来西林"、"弟切草"、"街"制作人中村光一，"皇家骑士团"制作人松野泰己，"口袋妖怪"制作人田尻智。











当我们为一款精彩的游戏而感动而喝彩时，这些制作人是不应被忘记的。正是他们，有力地推动了游戏业的进步！

GAME BOY、WONDER SWAN 的生身之父



1941 年于日本京都出生，1965 年于同志社大学工学部电气工学科毕业，同年进入任天堂。之后着手开发产品，曾创造出许多高销售量商品。1996 年离开任天堂，设立企划开发的研究公司"株式会社 KOTO"。1997 年因车祸去逝，享年 56 岁。

横井军平
よこい　ぐんぺい

天才的历史述说着哲学

提到 WS，就不得不的提到横井军平这个人。曾创造出各式各样的玩具和游戏机，而且大多数都造成大热卖的男人。就算不知道这个名字，他所创造的作品大家都应该看到过。横井军平的作品不单单是游戏机，大金刚、玛莉医生等软件和任天堂的一些玩具也是出自他手。真是不得不对这位智多星脱帽鞠躬。有关他的设计哲学，我们将在下一期详加论述。



游戏点评

GAME BAR

~新作、名作、怀旧作全部收录~

三位批评家的近况

黄金莱因	七支剑	WP
年末软件大战真是激烈，各个厂商都使出了看家本领，不过小莱最喜欢的还是SEGA 制作的“梦游美国 2K1”了！真是太好玩了！	最近在偶然的一个机会下看到了今年的秋季电玩展，总体感觉真的很萧条。也难怪近期没什么游戏玩，不过 DC 的“私立学园”已推出，至少不会太无聊吧……	最近天气很冷，早上上班时已经换上了冬装。编辑部里最近很热闹，风林和莱因统帅的两派整天在乱斗。哎，真没办法(他们可真……)。



编者按：

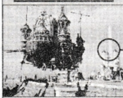
有时候就是这样，有人觉得有趣，有人觉得无聊。莱因与七支剑对近期游戏的看法就截然相反，不过，在给游戏打分的时候却是很谨慎的哟。而 WP 所说的与莱因发生乱斗之事，纯属子虚乌有。

责编/风林

2000 年 7 月 7 日 —— 发售日

最终幻想 Ⅸ —— 中文译名

FINAL FANTASY Ⅸ —— 外文原名



—— 游戏图片

机种：PS　厂商：SQUARE
类型：RPG　对应：震动柄、PDA —— 其他咨询

评分规则

游戏评分由左向右依次是画面、音乐、创意、娱乐性、上手度，各项目的满分均为 10 分。



1999 年 11 月 25 日

心跳纪念品 2

ときめきメモリアル2



机种：PS　厂商：KONAMI
类型：SLG　对应：震动柄

黄金莱因

美少女游戏的大作终于出了续作，超大的容量(4DISC＋1)就知道它来势汹汹，光从人物设定与着色上就发现，科乐美过了 4 年确实有进步。在美少女游戏的玩家里面，都有着相同的共识，只要人物设定好，在游戏中有喜欢的女孩子，那这款游戏就是好游戏，所以在这我也不便批评这款游戏，只期望玩家们能够发掘这款游戏的乐趣。

7	8	8	5	7

35

七支剑

读取有些慢就算了，因为游戏的内容实在是太棒了。针对每个女孩个性所作的 BGM、可以自由挑选的游戏介面，再加上可爱的 3D 动画及许多迷你游戏，都让玩家沉迷于游戏之中。重要的是，新开发的 EVS 系统，终于满足了让美少女亲密呼唤我的美梦。不过美中不足的是，为什么只有麻生和小光可以叫我的小名！最好全部的女孩都能甜蜜地叫我小七(小莱：恶心)……

8	8	6	8	7

37

W　P

怎么说才好呢？五片装的游戏，玩起来实在是够过瘾，如连续剧般的剧情深深的吸引人想一直玩下去。故事的节奏也很流畅，特别是丰富的表情及反应，喔！真让人受不了。另外，不管你取什么名字，剧中的女孩都可以用语音叫出来，是最有创意的地方。

8	9	9	10	10

46

1999 年 11 月 25 日

JOJO 奇妙冒险

ジョジョの奇妙冒険



机种：DC　厂商：CAPCOM
类型：FTG　对应：震动器

黄金莱因

在移植到 PS 后，嘉富康随即让“JOJO”在 DC 上大展雄风。由于主机性能的差距，使得 DC 的“JOJO”更出色了。记得在刚拿到 PS 版的时候，就已经被它吸引住了，但 DC 版的细腻度、动作格数及攻击判定都做了大幅度的修改，几乎和街机版一模一样了。看到比 PS 版更真实的承太郎与 DIO，相信有不少 JOJO 迷们会感动得泪如雨下吧！

10	9	9	9	10

47

七支剑

虽然是第一次玩“JOJO 冒险”，可是它的操作手感却一点都不陌生！不愧是嘉富康的作品，而且，只要熟悉“街霸”、“恶魔”或“X－MAN”系列的玩家们，绝对可以很快的上手。这个格斗游戏是以替身跟角色们交换攻击的模式，跟嘉富康的其他格斗游戏中的“合体技”比较起来，这款游戏的替身攻击真的有不一样的感觉。喜爱施展连续技的玩家千万不能错过喔。

6	7	8	9	10

40

W　P

只要一直搓手柄及按键，就会出现许多令人无法想像的绝招……这是我对本作的注解。本款游戏的娱乐性比对战性来得高，所以就算是真的高手，也是有可能被初学者“痛宰”的。游戏收录了 PS 版及街机版两款作品，但却没有对应 VM 的迷你游戏。不过，游戏的动作相当流畅，和街机版相差无几，这点倒是非常的令人兴奋。

8	7	8	8	8

39

本栏目所登文章和评分仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

1999年11月25日

僵尸复仇

ZOMBIE REVENGE



机种:DC 厂商:SEGA

类型:ACT 对应:震动器

黄金莱因

整体游戏的感觉跟"SPIKE OUT"满类似的，不过这也正是我喜欢的游戏类型。不用想太多，反正见到敌人就K、有道具就抢……但是，我觉得游戏中的角色动作颇慢，并不能像片头动画一样、展现多种精彩的招式……是因为我不懂得操作方式吗？我想应该不会吧!?我也是在大家的指导下玩游戏的啊！？另外，游戏算是颇有难度，因为一开始出现的敌人就很多……

34

7	7	7	7	6

七支剑

少见的动作过关游戏。一开始玩以为接关有限、没招式、觉得很烂。玩了几次才发现可以调接关数、发大招、连续攻击，才对它恢复了一些信心。严格来说这款作品似乎不是很完美，角色设计也不是很美(SEGA每次都这样)，角色动作有点僵硬，画面凭DC应该可以做得更好，游戏难度太高，没有无限接关很难打穿。若是死忠SEGA玩家，可以买来玩玩看。

29

5	7	6	7	4

W P

在DC上又推出一款类似"怒之铁拳"的动作游戏。难度不输街机，只要敌人一多，光是他们的口水就可让你接关不少次。在画面的表现上还算不错，只是操作性有待改进，动作过大或是缓慢，如此一来很难对敌人的反击作回避。DC版本也加入了新要素，原创模式、VM育成游戏、对战模式等等。两人同时进行游戏的话，乐趣更多。是一款值得珍藏的游戏。

34

8	6	7	8	5

1999年11月25日

魔剑 X

魔剑 X



机种:DC 厂商:ATLUS

类型:ACT 对应:震动器

黄金莱因

游戏一开始，女主角就获得了传说中的魔剑。在与敌人战斗时，会有操作的解说，非常地体贴。而游戏画面也保持了DC应有的水准，移动与必杀都相当地流畅，不会有延迟的现象发生。只可惜难度稍微简易了点，每走几步就会发现一个恢复剂，想牺牲也难！没什么特别的挑战让我继续玩下去。

33

8	7	4	5	9

七支剑

这一款游戏在一开始就令我很兴奋，美丽的人物设计，游戏内容大约围绕在这一把魔剑上，可以任意更改主人而变化剑形；游戏是第一人称的模式来进行，当对手攻击时按↓可作防御，按↑+A可跳过对手，按着×可集气做必杀攻击，整体的游戏而言就像"女神转生"系列视点的动作版，除必杀技比较难使用之外，大致上并不算难。

37

8	7	7	6	9

W P

终于又再见到金子一马老师所设定的游戏，这一点就是使我去拼老命也要买下它的原因。此游戏是采用"第一人称视点"来进行的，虽然画面流畅无比，但不习惯此方式的玩家还是多留意才是，以免头昏眼花！游戏为了挑战更极限的音效，所以特别使用了3D立体音来录制，玩家可用高级的音响及耳机来体验这前所未见的音质特效！

40

10	10	7	6	7

1999年12月9日

苍魔灯

苍魔灯



机种:PS 厂商:TECMO

类型:ACT 对应:震动柄

黄金莱因

游戏最引人注目的就是利用陷阱过关的方法，对于陷阱的作用，从设置的地点到对敌人行动的预知，玩家都要考虑到。看起来好像是益智游戏的本作，在剧情上却也毫不含糊，画面的处理上也很讲究，从世界的背景到角色的穿着都有细腻的设定，让本作堪称完美。

42

9	9	10	8	6

七支剑

第一次玩到这种用设陷阱的方式来进行故事的游戏，感到很新奇。而且操作也不算困难，很容易就可以上手。最令我喜欢的还是在于它的故事性及人物的贴图，故事上来说可以算是很戏剧化，而贴图则是因为硬体的限制所以贴得不能那么完美，如果可以做在PS2的话效果一定会更好。游戏中陷阱的设置需要花多一点的脑力去思考，越到后面越难喔！

40

8	8	9	7	8

W P

类似"影牢"、"刻命馆"之类的游戏，是让玩家以设置陷阱的方式来打倒敌人继续前进。陷阱可设在地板、墙壁及天花板等处，并以颜色做区分，来对应按键。基本上，画面还算漂亮，但处理速度稍慢，有时敌人都走过之后，陷阱才掉下来压死敌人……真是神奇。此外，游戏中虽有4种模式，但劝玩家还是在练习模式先熟悉操作方式，再玩故事模式较好！

31

7	7	6	6	5

1999年12月11日

GT赛车 2

GRAN TURISMO 2



机种:PS 厂商:SCE

类型:RAC 对应:震动柄

黄金莱因

开始动画又长又精致，令人觉得很兴奋。有史以来第一款两张碟的赛车游戏，内容很多，车多、模式多、应有尽有。GT模式的自由度比一代更高。实际去玩后发现车子的性能、操纵性都与真车相近，各种路面状况都会传达到震动手柄上，速度感也很强，不愧是大作，唯独它的游戏画面……

44

6	10	9	10	9

七支剑

在玩这款游戏的单人模式的时候，我只有一个感觉……怎么这么难操纵啊！稍微用一点力车子就打滑，而且还是在原地转圈。CPU的赛车AI也未免太高了吧！每一台车还都差不多快(真车会这个样子吗?)稍稍按一下刹车，后面的车子就全部都追过来了。连一点的差错都不允许，难度实在是太高了！总觉得标榜画面逼真的本作只有在操纵上算得上真实而已。

34

7	8	8	7	4

W P

说真的，刚开始玩的时候，感觉和1代的差别很大。而且还是双CD?我想，玩过前作的人一定跟我有同样的想法吧？那就是2代退步了，像是增加了"Reily模式"、车子的种类增加至40多种！所以说，如果没玩过1代或是对于游戏画面比较不追求上成的人，这倒是大作喔！

33

5	4	8	10	6

本栏目所登文章和评分仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

2000年8月10日

武装鹫狮 激战篇

GUN GRIFFON BLAZE



机种:PS2　厂商:GAME ARTS
类型:STG　对应:震动柄

黄金莱因

前作都是在世嘉系主机上发卖的，如今移师PS2，可能世嘉迷会难以接受。说真的，本作还是与以前一样难。不过，画面效果却没有能完全发挥机能，还是在现阶段的表现效果基础上。无论是否是“鹫狮”迷都可以玩玩几看。但相对于SS版来讲似乎游戏性有所下降。（还是我太挑剔？！）

36

7 | 8 | 7 | 7 | 7

七支剑

这是一款正统的射击游戏，不过在操作上却相当的困难。玩家操作机体的前进动作主要是由左、右模拟操作杆来控制而不是单单按方向键就可以前进了。射击前的瞄准动作，也不是自动瞄准光按键就能击中目标。所以从这些特点可以看出游戏的设计方针，就是要玩家体会操作机体的感觉，而不是单纯的射击游戏而已。

39

9 | 9 | 7 | 7 | 7

W P

这款游戏对应到手柄上的左、右类比摇杆，因此，玩家们在玩这款游戏时一定要用类比摇杆来玩，否则可能在操作上会比较麻烦，而让人感到热血沸腾的便是游戏中的音乐及射击快感，两种效果配合在一起真是相辅相成，但游戏比较麻烦的地方是在操作上，利用左、右类比摇杆来操纵机体的移动及瞄准，刚上手的玩家只要多加练习后便可完全的溶入游戏！

43

9 | 9 | 9 | 8 | 8

1999年12月9日

电车GO专家

电车GOプロフェショナル



机种:PS　厂商:TAITO
类型:SLG　对应:震动柄

黄金莱因

本作比“电车GO2”多出了不少行进路线，也新加入了新电车给玩家来体会。游戏在难易度方面，区分得更为详细，让玩家选择和调整，本作有一项让玩家能更清楚路况的体贴设计，在左上角有一个小小的路线标示图，让玩家能够提前知道何时要做减、加速等等的判断，玩起来乐趣倍增，真爽！

42

7 | 7 | 9 | 10 | 9

七支剑

这次电车有很多不错的新设定，在游戏中可以明显看出制作公司的用心，当电车行进时，左上角多了路线表显示电车的所在位置，有了这项便能明确告知玩家适时地掌控电车，拟定开车停车的距离，算好所要花费的时间；如果想要成为开电车的高手，可能就要下决心苦练了；游戏性和以往的作品一样好，多了不少的风景可看、太好了。

35

7 | 7 | 8 | 6 | 7

W P

“电车GO”又再度推出续作，是标明专业版喔！此次还加入路线选择，车辆选择等的新要素。试着去玩玩看，还真有点专业的味道。不过难归难，玩久了还是感觉不失电车系列的风彩，会想要一直挑战！喜爱电车系列的玩家们，若想要让自己的电车技术再精进一点的话，绝对不要放过这款啊！

38

7 | 7 | 9 | 8 | 7

1999年12月9日

星际剑士2

スター－グラディエイター－2



机种:DC　厂商:CAPCOM
类型:FTG　对应:震动器

黄金莱因

操作方式非常容易，完全不会感觉到DC手柄的缺点，格斗动作也相当顺畅，整个游戏给人的感觉十分华丽！而游戏的上手度也很好，适合格斗初学者来玩！虽然有上述的优点存在，可是就是因为上手容易的关系，所以很快就会玩腻了！将近20几位的角色，却让人玩起来有“角色太少”的感觉”！

34

8 | 7 | 6 | 3 | 10

七支剑

这款游戏很有嘉富康的风格，简易的连续技、必杀技指令，对格斗头痛的人也可以很容易的上手。颇具内涵，操作上有点像“刀魂”（都拿刀嘛）。画面很华丽，当用超必杀打倒对手时，会重播最后一秒数次（5－8次喔），这时会感到非常痛快。我个人认为角色并不突出，而且有一半是重复的（超杀不同而已），感觉嘉富康好像不是很用心制作角色。

37

8 | 7 | 5 | 8 | 9

W P

对于这款游戏我只有一句话形容，胜得糊里糊涂，输得不明不白。因为在与人对战的过程中，华丽的招式让人眼花缭乱，快速的攻击更是让人应接不暇，当回过神后才知道自己已经输了。要不就败了，这一款游戏最大的优点是游戏画面令人有充分的满足感，对于初学的玩家也能很快上手，但对格斗行家，只能当做消遣的小品。

38

9 | 8 | 6 | 7 | 8

1999年8月26日

机动战舰抚子

机动战舰ナデスコ



机种:DC　厂商:角川书店
类型:SLG　对应:震动器

黄金莱因

画面、剧情、人物台词，没有一样不令玩家满意！而且新作的系统复杂度比其它公司先前做的同系列游戏更高，虽然或许会令玩家伤脑筋，不过也有不少人因此大加鼓掌，为游戏的难度喝采。我个人倒是持肯定观点，我是模拟的TOP ACE嘛！只不过破关花的时间多了一点，有点辛苦就是了。

37

8 | 7 | 7 | 8 | 7

七支剑

这款新作是做给熟悉原作世界观的人玩的，所以在设定上完整得无可挑剔。玩家在游戏中所担任的角色很快能融入剧情，值得赞赏。作品本身虽然补足了原作的平衡感，但却因此而缺乏其应有的吸引力，尤其是对不着迷的人而言。玩家在熟练战略之前，最好多了解关卡的胜利条件。

37

8 | 8 | 7 | 7 | 7

W P

不管你对原作了解多少，游戏中的人物都很有个性，电影片段和画面极美，很容易引人入胜。在进行模拟战斗时，有多种作战提示，过关并不难。系统的设计看似针对玩家，可惜游戏中竟然没有各角色的视觉画面，连原作的动画场面也不够多。应该说冒险有余，模拟战斗性不足吧！

36

7 | 7 | 7 | 8 | 7

1999年8月26日

机动战士高达0079

GUNDAM 0079



机种:DC　厂商:BANDAI
类型:STG　对应:震动器

黄金莱因

在团队中一旦有人脱离队伍个别行动，那名队员马上就会成为敌人包围的目标，所以部队的行动很重要。这不是高达系列的故事，只是外传，所以应该没有那么爱要个人英雄主义的阿XX吧？接近战有待练习；电脑动画倒是做得非常棒，不过听说对角色设定有两种评价。

34

7	7	6	7	7

七支剑

战斗画面实在是很完美，我从来没玩过画面效果这么细致的"高达"作品。机体的重量和距离感，再加上游戏中有单独行动便会陷入危机的设定，简直就像在真实考验玩家身为MS战斗员的驾驶手法。我个人是满喜欢这种有点复杂的设计的，不知网络上的评价如何？

35

8	7	6	7	7

W　P

开场画面很酷，尤其是MS的动作很逼真，还有很美丽的动画片段，就算玩家不是高达迷，恐怕也会在一瞬间爱上它。狙击行动以一小队为单位，地图和情报的确认行动很强，战场的火爆堪称逼真。一面考虑敌人的行动，同时要演练我军的战略和战法，让人深陷而无法自拔。

38

8	8	8	7	7

2000年10月12日

18轮大卡车

18WHEELER



机种:DC　厂商:SEGA
类型:RAC　对应:震动器

黄金莱因

相信这应该不是第一款大型卡车竞速的游戏，当然对喜爱竞速游戏的玩家来说，这是一款值得挑战的游戏，因为游戏中的难度还不算低，而且必须玩过一阵子之后才有办法顺利的上手！而游戏另外一个吸引人的地方在于搜集新的零件装在车上，将自己的车改造成一辆无敌卡车！

37

8	7	8	7	7

七支剑

虽然速度不快，但是刺激感很强，原因就是因为驾驶着卡车到处撞来撞去。别以为这样就可以了，因为不但车子撞了会减分，而且看到对手比自己更狠，很容易就顾不了什么比赛精神了。此外，过关的道具可以让竞赛的过程更顺利，例如喇叭可以叫前面的车子闪开，都让人觉得有趣。

40

7	9	7	9	8

W　P

游戏的画面及操作都是满真实的，模式也可以随玩家的喜好而做选择，有竞速、赚钱……等模式，连后面运送的货物也可以做挑选！游戏中没有任何规则，只求达到目的而已，有时还不得不逆向行驶呢！

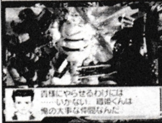
42

9	7	9	8	9

2000年9月21日

樱大战2·望君珍重

サクラ大战2
～君、死にたもうことなかれ～



机种:DC　厂商:SEGA
类型:SLG　对应:震动器、记忆卡

黄金莱因

基本的整体架构为SS版的加强版，连带图像在内，全体的游戏都进行了一定程度的强化。在SS时代，即是一款完成度极高的作品，此次强化后再于DC上推出，对于原作迷或初次接触玩家极力推荐！除了"2"之外，此作最吸引玩家的卖点，就是附了"3"的体验版。若玩家们拥有DC版"1"的游戏记录，于"2"上还可以进行新的事件。对于准备"1"、"2"、"3"全部买入的玩家来说，着实是一项非常贴心的设计。

44

10	8	8	8	10

七支剑

虽然大体上看起来与SS版差不多，可是玩起来就是乐趣不减，限制玩家回答选项的LIPS系统，还是有紧张的感觉。配音方面是重点，仔细一看，人物在说话的时候，都有对嘴型，而且都符合人物的个性。在感情方面的剧情也是配合得恰到好处，让人玩下去后，就有点舍不得离开的感觉。

40

8	9	7	8	8

W　P

我想对于比较喜欢收藏东西的玩家来说，这是一款相当值得推荐的游戏，而且游戏中还附加樱大战版的震动包呢！而游戏在内容及画面上并没有多大的改变，可能会让人觉得只是换汤不换药而已。已体验过"樱大战2"的玩家可以再一次的重温它所给予的感动，而尚未体验过的玩家们也可以在DC的主机上玩到这款不错的游戏喔！

38

8	8	7	8	7

2000年9月21日

幻想水浒传外传

幻想水浒传外传 VOL.1



机种:PS　厂商:KONAMI
类型:AVG　对应:震动柄

黄金莱因

将前几代人物加以美化，在剧情上和前作稍有联系，但是千千万万不要以为娱乐性跟前几代一样了。对于玩过前几代的人而言，先看到美化的人物，会认为怎么一下子进步的那么多，再玩下去才会知道，玩法根本跟前几代不一样，而是以欣赏剧情为主的AVG游戏，所以在买这款游戏以前，真的要好好想清楚了。

27

7	6	3	3	8

七支剑

游戏中的角色设定相当的不错，只是玩家们若不喜欢对话类型的AVG游戏的话，这可能不是一款值得推荐的游戏。剧情起伏不大，尤其对日文相当头痛的玩家来说可能是一种折磨。若要找这一款游戏的优点的话，应该算是游戏中的角色设定比以往的AVG游戏似乎用心许多，只是在玩这种类型的游戏前，玩家们还是先考虑一下吧！

34

7	7	6	7	7

W　P

之前以108位伙伴为卖点、以生动的人际关系为主线的"幻想水浒传"，这回以AVG的方式来呈现使其故事内容更加精彩了。玩家将更清楚故事的进程，而且在进行时还能听到熟悉的背景音乐、以及熟悉的角色和伙伴。只可惜在本作中并没加入语音，而且在场景的切换上也太过于缓慢，没玩过前作的玩家可能会感到没劲。

33

7	8	6	5	7



……FF的世界观与文明……

●FF1

“FF1可以说是FF系列的多层构造的萌芽期，除了光之四战士所居住的基本世界之外，还有一个古代人制造出来的天空城，住在基本世界的人可以利用蜃气楼之塔的传送装置传送到天空城中，另外还有一个2000年前的过去的卡欧斯神殿（カオス神殿），是个必须在基本世界的卡欧斯神殿，利用四个水晶照射黑水晶后，才能打开时之扉到达的场所，而这里正是最后魔王卡欧斯的盘据地。”

●FF2

“在FF2中，这个多层结构则没有太大的发展，因为二代中主要描写的是被卷入国家间战乱的种种人物之群像，所以游戏的舞台几乎整个在原本的世界，直到最后才需要去位于地狱的迷宫，万魔殿（パンデモニウム，PANDEMONIUM），对决复活的皇帝巴拉美基亚（パラメキア皇帝）。”

●FF3

“FF3就是FF系列多层构造的奠基期（事实上三代替后来的系列奠定了相当多的基础，我们以后还会提到的），地图的变化的发生也是在这一代开始出现，一开始光之四战士所在的大陆是由古代人所制造出来的浮游大陆，漂浮在已经因为桑得魔法而被大水淹没的地上世界上，所以后来光之四战士第一次乘坐企业号（エンタ－プライズ号）离开浮游大陆时，看到的就是一片茫茫大海…（就是在这里笔者第一次体会到其实玩游戏也能玩到很茫然，后来让地上世界出现时真的非常感动，就如同发现了一片新大陆一样），在这片茫茫大海中，光之四战士解救了失事船中的爱丽亚，因为她的舍身帮助，光之四战士解放了水之水晶的力量，并且让大水退去，自此可以说FF3的真正冒险才展开，后来得到了诺吉拉斯号（ノ－チラス号）之后，更能将冒险的脚步延伸到海底，当然这一代也还是拥有异世界的存在，这个异世界正是最后魔王暗黑云所在的暗之空间。”

●FF4

“FF4是系列作中第一次能将冒险的舞台拓展到外星球去的，利用魔导船，可以到达月之民所居住的月球，那里是所有善恶的源头，同时，也是最后决战的舞台…另外还有矮人族妖精族以及幻兽们所居住的地底世界，可以从地上世界的传说大穴乘飞空艇进入。”

●FF5

“FF5可以说是FF系列的多层构造世界，发展的最为极致的一代，在千年以前，世界只有一个（也就是第三世界），但是当时的人为了封印艾奴欧（エヌオ），利用水晶的力量将世界分成两个，并且将艾奴欧封印在次元的夹缝中，被分开的两个世界，其中一个就是我巴兹出生的世界（第一世界），另外一个是卡拉夫（カラフ）克鲁鲁（クルル）他们的世界（第二世界），在我们这两个世界间，可以借助陨石外型的交通工具互相往来。在第二世界中，虽然我们来不及阻止艾克斯德斯（エクスデス）的阴谋，让他成功地再把两个世界合而为一，拿到无尽的力量，但是我们可没有放弃希望，我们利用潜水艇或飞空艇去海底，去拿各式各样的装备和幻兽加强我们的力量，最后才能进入次元的夹缝决战艾克斯德斯，所以我们FF5的角色可是几乎什么样子的世界都去过了。”

●FF6

“FF6则是…我看这个部分交给雪丽丝来说好了，我讲了那么久也觉得有点累了。”“唉呀，巴兹先生你真是太客气了，好吧，那我就来稍微介绍一下FF6的世界构造了，这样说可能有点对不起巴兹先生你们，不过在FF5壮大的世界构造与变貌情况中，也有些觉得，这样子的游戏进行方式太过于复杂了（巴兹：谁？谁说的？），到了我们FF6，制作小组反省当时这样子的批评，所以就让FF6的世界只有一次大转变，一开始是基本世界，到了游戏中段时帝国得到了三斗神的力量，让魔大陆飞在空中，但这段时期没有持续多久，不久之后伽布卡（ケフカ）就让三斗神之力暴走，世界崩坏，地图产生很大的变化，我们FF6的世界就只有这一次巨大的转变。”

“嗯，那让我来跟大家继续介绍FF系列的世界观与文明吧，假如世界观是一棵树，那我们刚刚介绍的世界构造只是容易发现的一片树皮而已，真正的主干，也就是文化文明的部分还藏在里面呢…。”“这，巴兹先生，我们这期的篇幅有点不太够了，我看我们还是下次再介绍吧。”“啊？真的吗？太可惜了，没办法啦，各位读者，下次我们要介绍的是世界观的其他形成部分，不要忘了收看喔，再见啦。”

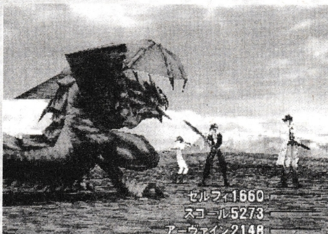
· ■谢幕

能够把整篇文章看完的读者，非常感谢你，其实雪丽丝因为是第一次来替大家服务的关系，心里面还是很紧张呢，另外，这是最终幻想曲这个单元第一次以对谈的型式与大家见面呢，不知道大家觉得怎么样？不管有什么想法，希望大家都能够来信告诉我，也请大家继续支持下一次的节目，我们下次再见了。

一休：咳咳，各位读者，我们又见面了，不过，其实我还在异次元里面，只是不太放心雪丽丝，所以利用传送魔法把这封信传回来给各位看看，以后，我也会定期的传信回来，替各位解答一些可能有问题的地方的，所以请各位安心地随着雪丽丝他们带领进入最终幻想的世界吧。

陌异化

文章中的这个词可能大部分读者都有点陌生吧？其实意思很简单，举个例子各位就能明了了，当我们第一次去某风景区玩的时候，很可能认为，这个风景区的风景非常好，但是第二次去第三次去后，可能就会觉得这个风景区也没啥了不起的，那是因为第一次去的时候，往往都觉得风景非常的新鲜陌生，而我们自然就会因此而觉得刺激新奇，这就是陌异化。



……WE2000 的心得交流……

1. 天杀的射门：就说说类似 98 年卡洛斯在西甲上"射"的那种"破门儿"吧。一次玩儿巴西，把替补的罗纳尔多换上场，界外球扔给他，从左边边路突破，带了十几米后与球；大约 40°左右，往回一扣马上传中，握着方向键想较"准确"的转给×××，但球落地的黄点儿却被我想到了球门里，球飘呀飘呀直到从对方一动不动的守门员头顶划过落到了球门里那个罗马尼亚的大秃头也没动一下儿，然后这个瘸脚的家伙就去和里瓦多拥抱了。还有一个是我被人进的，他是岑登（Zenden）他从左路突破却死不传中，到了底线又 90°拐弯往禁区里趟，无奈我那脑积水的后卫没他快，正准备把他放倒，这个天杀的又起脚射门了！只见球快速的飞，我的门将坐在地上准备扑救，但他没碰球，球在边网弹了一下滚出底线，但岑登却振臂高呼去了，我反复看 Replay，球是打从已出底线的离门柱只有一点儿距离的边网上进了。

2. 任意球：这个情况和刚才岑登的射门属一类，雷科尼（电脑）得一禁区边任意球，这个小时候被猪追过的家伙一脚孤线吊向我的球门，好在我奇拉维特蹦得远，一手把球挡住，但经过他手与门梁之间半秒颤动后，那个球被○×△□%地到了门梁上边；球在上边停了一秒左右，滚向后面，当它掉在"上网"的时候，那个猪人就得到了特写，一帮人跑去拥抱它，而我奇拉维特看着还停在网子上的球纳闷呢。我想了一会儿，领悟到可能赛场的底线那条线太宽了，球在一定范围里不算出界吧？

3. 传球：在我一场与日本队赛中，他们一次进攻，××² 右路带球，当他想与中田英寿这个大便做二过一时，××² 传球，接着往前跑，我做越位。想你中田大便传去吧，可是，可是这个吃拧了的看到 ××² 已越位（我想是）他不传了！马上一回脚传给□□2 了！虽然也没进球吧，但我心灵的创伤远大于丢球的损失。我保证 ××2 是在二过一！我保证中田便没理他！于是我在练习模里练了无数遍，可不明白为什么……！难道 L1 + X 之外还有什么"伪二过一"？！

（北京私立汇佳学校 秦 · 德尼劳）

●远射：相信不少玩家对前作中的巴蒂斯图塔还记忆犹新吧，的确，他令人印象最深刻的便是像炮弹一样的射门，笔者就曾用他在离球门 40 米处一脚劲射中的。而在本作中，你会发现许多球员都已拥有像巴蒂一样的脚力，凡是射门力量值在 17 以上的球员，过了中场后，只要射门角度适当，尽管射吧，只要不是将射门力度拉底，不用害怕打飞，守门员一般拿不住来球，要么脱手（己方意识好的前锋会上前补射），要么扑出底线（哈哈，骗到一个角球）。所以强烈推荐远射人选有戴维斯，巴蒂斯图塔、贝隆、罗 · 卡洛斯等等，尤以戴维斯为甚，建议将其放在荷兰队左边锋的位置上，有些队的守门员对其射门连一点反应也没有，比前作中的巴蒂有过之而无不及。而阿根廷的贝隆更是第二个巴蒂，哈哈，我的阿根廷队天下无敌……（台下玩家摇头：他疯了）

●任意球：这也是本作中的一项重要得以手段，与前作不同的是，本作中对力度的要求增大了。（弧度值为 19 的贝克汉姆，如果力度不到四分之三的话，几乎每次必中人墙）由于本作对射门力量的大幅修改，使得中场的任意球也成了进球的手段之一，只要队中有力量值与射门角度值都能达到 17 的球员，把力度控制在四分之三左右，按住向上的方向键，尽管射，守门员扑不到球是常有的事。笔者就曾在 40 至 50 米的距离打入三粒直接任意球，打中门框的次数则记不清了。对此强烈推荐戴维斯，至于为什么，看了后面的 BUG 介绍就知道了。一般任意球的最佳距离为 25 米至 35 米，力度则控制在四分之三以下，不要正对球门，稍稍转一下角度即可，推荐人选有罗 · 卡洛斯、贝克汉姆、齐达内、里瓦尔多、贝隆等。至于 25 米以内的任意球，推荐使用奥特加这种射门力量在 17 以下、而孤度则在 18 以上的球员，将向下的方向键按住，力度在二分之一到四分之三之间即可。

●传球：这是本作的重点，因为本作从感觉上更注重地面配合，所以南美的球队更容易上手一些，其中尤以巴西队为甚，其中场传球到位率比别的球队都要高。此外，可以根据对方所用的球队来选择传球方式，如果对方后防线中路队员的身高在 1.85 米以上时，多使用过顶传球，因为身高队员转身较慢，可以利用速度较快的前锋突破其后防线。如果由中场组织进攻的话，多在对方前场传传球，这样很容易拉开对手的防线，破对手的中路密集防守是非常有效的。除此以外，多用用"二过一"，会有意想不到的妙处……

（上海杨浦区杨树浦路 徐宏）

●一休，请问“超级机器人大战 COMPACT”（WS上的一款 S·RPG）有什么秘技没有？（上海瞿溪路 高欣荣）

①无限移动：只限母舰。首先装备一个消费道具（如加 EN 的）然后行动完了之后，再将指标指向母舰，选择使用道具，则会出现选择道具的画面，再按“B”退出，则会发现母舰又可以移动了。此法可以反覆使用。

②经验值双倍：只限拥有地图兵器的机体。先发射地图兵器，然后取得经验值。接下来，只要再按 L 键的“下”（L 有 4 个键）调出地图画面，再按“B”退出，则又会再一次取得一次经验值了。注意只能取双倍。

●《寄生前夜》最终 BOSS 打法解析（安徽太和县公安局 赵宏伟）

游戏进行到第 6 天时，将与最终 BOSS 对决，它共有四个形态。第一个形态很好打，不要用火箭炮，用你手中具有最强攻击力的枪支即可（我用的是霰弹枪）。在战斗时首先靠进它进行攻击，不要理会受到的伤害。当 HP 减少到 280 时，使用一次疗 3，然后就要小心地在远处等它发过冲击波后再上前过攻。如此数十枪后，它即倒下。而此时你的体力和气力则应保持在满值状态。

接下来是第二形态。首先靠近它，站在它的两手之间，这样它的激光便打不着你。但要小心它的另一种能量球攻击（快跑即可避过）。在攻击 6 发子弹之后，立即使用线粒体力量“解放”，然后它会变成两部分，而同时上部分亦被消灭，只剩下地上部分（如此时上部分未被消灭，应先攻击上部分）。此时要尽量靠近它，并换上火箭炮 AT4 攻击。当其发射能量束时要靠进它向相反方向跑，伺机攻击。同时要注意它的另一种攻击方法扑击。在此期间不要使用气力，费血的话你的防护衣会自动使用加血（防护衣上有一种带濒临死亡时自动使用回复药的特技。因为要留着气力对付第三形态。）如此攻击十余下之后，第二形态被消灭。

第三形态较难缠，如此时你的气力槽全满，应立即使用“解放”攻击，然后再用火箭炮一边攻击一边等待气力槽的恢复。注意在此期间不要使用气力。然后应尽量与 BOSS 保持较近距离。在它集气要发光球时，要尽快跑到它的身体下方，这样光球便打不中你，而另外两种攻击方式则需要你灵活躲避了。在第二次气力槽蓄满期间，你的恢复药应该够用的。当气力槽再次蓄满时，立即再次使用“解放”然后再用火箭炮攻击几下即可打败它（这期间如恢复药已用完可用线粒体力量恢复体力。之所以第二次不让用气力，是因为气力槽在第二次使用之后恢复会十分缓慢，AYA 支撑不到第二次蓄满时可能就已经死了，所以不能用）

最后便是第四形态。这个 BOSS 比较容易，只要来回跑动即可。但这时一定要换上前田的枪。在攻击 7、8 次之后，会接到丹尼尔扔下的弹匣，然后用此弹匣攻击 10 下即可击败第四形态。但这时还有结束。第四形态会爬起来追你，千万不能被它追上，否则便 GAME OVER。这时要向战舰室内跑，打开第一扇门之后向里面一扇门跑（注意看准方向再跑），下楼梯到左门，向上跑，到一电机房，打开中间的电机将马达开至最大马力。往下再向左跑有一楼梯，上去后一直向前逃，经过几扇门之后，终于来到甲板，AYA 会跳下海，而战舰也在此时因马达功率过大发生了爆炸，最终形态终于被彻底的消灭了！！

●首先我是为了最新推出的“射雕中文版”而写信。我 16 小时爆机，最后一次是在华山上存的档。①射雕的侠义值有何用？有增无减，听电软上说有其他结局这是真的吗？②什么时候还会有中文游戏出售？③游戏中“烟雨楼”的门的五把钥匙在前可找到四把，还有一把如何找到？④完颜洪烈的最佳打法？⑤华山论剑欧阳峰的最佳打法？⑥杭州的赌场有个暗道是哪两个数字？（湖北鄂州市 丁剑）

①形同虚设的一个值，不要理它。可以解释为“心理暗示”值，让玩家获得满足感。②还想要中文游戏？我看这是可遇不可求的事，毕竟港台没有能力直接在 PS 上出游戏。要么移植，要么和 SCE 联手，这是诞生中文游戏的“必经之路”。③先到二楼去找已死的杨康，在他的手里会找到一钥匙，取得后到一楼去打开烟雨楼密室的门就能拿到刻物的钥匙。④此人外功 900，内功 700，轻功 600，攻击力 300 多，防御力 54。先以轻功打，轻功对轻功，待他轻功耗尽再用外功即可。⑤一阳指必须是 5 级或 5 级以上，且轻功在 240 或以上，这样六招之内必杀最终 BOSS。否则根本打不过。⑥猜不出的话，就输入 8 和 4。

●①请问 DC2 中的最终 BOSS 霸王龙有什么好的打法？我觉得它攻击力太强了。②另外就是在游戏中怎么才能比较快地杀灭恐龙呢？（重庆市大足县 吴立跃）

①不知道玩友们注意到没有，霸王龙有一个致命的弱点——灵活性不高。掌握到这一点，打它就成小儿科了。这里提供如下方法：先将其引到一个角落里或在狭窄的平台上都可以（但地方一定要小，只够霸王龙和主角在一起即可），逼近它，用火焰喷射先烧之，然后再放枪打之，反复数次，可令其无法动“嘴”屈死于此，此法不但不费一点 HP，而且战胜后的 PTS 才更爽（因为形成了连击，后面将会提到“连击法”的），保证会让玩家笑得合不拢嘴；但，请注意，有一种霸王龙是在打到一定的时候身体就会改变颜色的，这时千万不要攻击它，先远离它（不要为了赚取 PTS 而这时攻击它，如这时攻击它，你会死得很惨，因为这时的霸王龙是“无敌”的，待其变回原来的颜色后再用上述方法杀之，虽然 PTS 不是很多，只有几千，但安全第一！（一休打一只霸王龙的最高 PTS 为 15090）

②有这种想法的玩友一定不少吧！运用下面技巧去消灭恐龙是可以节约不少弹药哦！对于游戏初期和中途可是帮助大大的。一般的恐龙要三枪才能将其干掉，如为了节约子弹，可按下法（以男主角为例）①将恐龙引至“1”字型或“一”字型排开，然后开枪就能打死很多恐龙。②接近恐龙，只开两枪，然后快速用辅助武器一刀将其杀之。③此法运用起来有一定有难度，也是十分实用的一种方法了（比前两种好！）需要熟练才能掌握，此法要考玩友的观察力，目测力及判断力：在恐龙跳起来攻击你时（在快到面前时最好）开枪，一枪毙命（只须开一枪）；在恐龙从树上或草丛中跳出来时开枪，也为一枪毙命（此法用于连续击也很好用，配合上述连续击的方法使用，特爽！）





北海道——浪漫之旅

《风雨来记》是描写一个现地采访记者在前往北海道的途中，与各式各样的女孩邂逅的恋爱 AVG。游戏是以骑机车移动到观光地点的游戏模式以及以绘画与摄影为中心的冒险模式两种模式构成的，其中的背景图绘都是以实地拍摄的真实相片来制成的。而总数则达到超过 500 件以上的充实事件内容，当然也包含了与女孩子之间充满甜蜜爱情的小事件。

责编/七文创

风雨来记

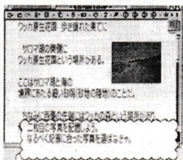
ふぅらいき

PS 厂商:FOG 类型:AVG 发售日:2000 年 12 月

初出茅庐的年轻记者为了达成梦想 展开夏季北海道浪漫之旅！

在北海道的广阔自然中，跟可爱少女完成心灵交流！“风雨来记”就是这样的冒险游戏。在此就来介绍主角“相马辙”和女主角之间的邂逅及值得瞩目的游戏系统。

网路模式



藉旅行模式移动，采访观光地之后，就会进入网路模式（イソターネシトモド）。换句话说，这个模式是在 1 天的最后登场。将自己在观光地的所见所闻整理成报导后，传送到心光展的网页。报导是由组合各种关键字与相片而成。报导的好坏会影响“辙”在心光展的排名。看到报导的读者可能会回寄一些激动的话或讽刺的话，切莫掉以轻心。

旅行模式



游戏内的 1 天是先从旅行模式（ツーリグモード）开始。这是骑摩托车从观光地移动到观光地的模式，道路地图是由逼真的写实背景构成。行进中，要边在分歧点选择道路、边朝观光地前进。再者，行进中，也能东张西望、或伫足眺望前景。在暂停画面，可以叫出道路地图，确认玩家的所在地。

故事

主角——相马辙是个初出茅庐的年轻采访记者。为了撰写旅行杂志“风雨来”的报导而周游日本。他有一个伟大的梦想。那就是，在名为心光展的竞赛上获得优胜。

→在阳光灿烂的日子，主角手拿照相机，拍照技术如何呢？想讨女孩子的欢心，就看你在游戏中的表现了。



←居然还有时速表，难道还会有赛车的小游戏？你能轻松驾驭摩托车吗？

“辙”在幼时丧母。自从身为摄影家的父亲在他高中时代撒手归西后，好友成为他的唯一支柱。可是，在不久之后，那个与他相约一起骑摩托车旅游北海道的好友，也因事故而成为不归人。而今，辙为了制作心光展的参展报导，到访北海道。在北海道遇到各种美少女，逐渐打开对方的心灵。





←难道要一个人露宿吗？真可怜。

拥有赤子之心的糊涂摩托车少女



泷泽玉惠

兼具迷糊的性格与孩子般的纯真。拥有一颗不管任何事都毫不怀疑的纯粹的心。因为做事含含混混又我行我素，闹出许多令人啼笑皆非的事。这样的"玉惠"和"辙"是在渡轮的甲板上相遇。她会拜托辙帮她按照相机的快门。向往自由的她，在取得驾照之后，马上到访北海道。2人都是初次到访北海道，如果相处起来的感觉不错，也许会结伴旅行。看来这样的女孩比较好说话一点，很有可能成为与主角交往最多的一个。

拥有晶莹双眸和甜美笑颜的美少女



时坂树

拥有女孩特有的温柔气息。大方稳重，积极进取，不论对什么事都很认真。主角和小树相遇的场所是景致非常好的了望台。她静静地凝视着远方。小"辙"上前搭讪时，小树露出甜美的笑容，询问"辙"为什么想要拍摄北海道的风光。她那令人印象深刻的笑颜，撼动了辙的心灵。不过，在她迎风飘扬的长发间，透露着寂寞的表情……究竟是什么事，让她的心灵罩上一层乌云呢？





↑玉惠可能会跟辙一起骑摩托车旅行。如果真能跟这样的糊涂少女结伴旅行，趣事肯定一箩筐。





↑"辙"以摩周湖为背景，拍摄相片。好象可以用树和湖作主题，书写浪漫的参展报道。

总为妹妹着想的好女孩

齐藤冬

齐藤夏的双胞胎姐姐。性情非常内向很端庄稳重的女孩。常常为行事鲁莽的妹妹担心，但自己也是个糊涂蛋。事实上反倒是常常需要妹妹担心她。曾读过主角写的记事，是主角的文章爱好者之一。也许还能促膝而谈，能与这么可爱的女孩谈心，那真是太开心了，不过看上去好像话不多的样子。



个性好强胜过男孩的少女



齐藤夏

齐藤冬的双胞胎妹妹。与姐姐有着完全对比的好强个性，想到什么马上就脱口而出毫不修饰直来直往性格的女孩。特别是对于主角，总是一些让人没台阶下的言词一连串的脱口而出……好像很难相处的样子，不过这种女孩应该是很好说话的，尽量和她交谈，并努力获取她的信任，成为无话不说的朋友吧！



←她是为了实现一个非常重要的约定向学校提出休学而前往北海道的。



二十一世纪最好的礼物

在12月21日发售的梦幻之星网络版中，每片都有索尼克冒险2的体验版。虽然体验版并不能像正式版一样有那么多的关卡、角色可以游玩、使用，但这依然是"SONIC TEAM"给玩家们的一个小小圣诞礼物吧。

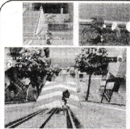
责编/七文剑

索尼克冒险 2

SONIC ADVENTURE 2

DC 厂商：SEGA 类型：ACT 发售日：未定

索尼克迈向10周年！


↑索尼克在旧金山

自索尼克诞生至今，现在已渐渐迈向10周年了。虽然目前尚未知道索尼克冒险2的详细内容与发售日，不过历经了10年磨练的索尼克，相信应该会带给玩家动作游戏无比的乐趣与痛快感。而每秒60格的画面表现，绝对会带来前所未有的速度感与动作感。



依然是熟悉的身影。

家们玩



彻底解析索尼克的动作

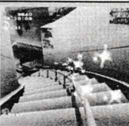
滑板

一开始就有的滑板。利用模拟摇杆能做细微的操纵，A钮跳跃，B钮煞车。利用跳跃台可做大跳跃，还可以得到额外加分呢。

在索尼克冒险2中，光是索尼克一人就加入了许多的动作。而在可确认的范围内，就已经有不少了。



滑行



若是在游戏中跳上栏杆的话，就能在栏杆上进行滑行喔。滑行时必须控制左右的平衡，而B钮可以加速。在特定的地方进行滑行或跳跃等的连续动作时，成功的话就能得到特别加分。

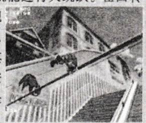
回转踢

B钮又多了一个新动作了。只要按着就会进行回转，持续下去的话就会进行踢击，无论是木箱或敌人等都可以藉此破坏。而按A钮则可以取消。


↑利用回转踢打倒敌人得到的分数比较多。

单杠回转

以跳跃接触单杠后，索尼克就会抓住并进行回转。看准时机按下A钮的话就能进行大跳跃。在回转时会出现红色区域，只要在其中按下按钮就算是可以了。



口哨

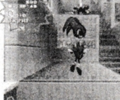
可以呼叫藏在关卡中的动物们，为了与巧欧进行交流的动作。以B钮使用。另外，以Y钮可以叫出动作视窗。在画面的右上方，有一个会表示在各状态下按B钮后的效果的动作视窗。若按Y钮后会出现口哨指令，那就表示在此可以使用。



攀住边缘

在高的高低差或悬崖处会自动进行"哇！好险…"的动作，并有可能攀住边缘。如此就可以减少索尼克摔死的机率吧…





其他的动作

原本的动作当然还在啦！索尼克的动作增加了这么多，那其他的角色呢？



↑旋转冲刺

连续按着B钮就能进行旋转，最适合在平坦的地方加速了。

→追踪攻击

在跳跃中按A钮就能够追踪攻击，具有加速的效果。



气势恢弘的网络GAME

100名角色可即时进行战斗、DC史上第一款网络SLG《百剑》终于要出场了！从名字上就能看出来，这是一款非常有气势的游戏，规模宏大的战斗画面将在DC上火爆登场。这次要公开2位主角的背景故事，以及大家十分好奇的游戏系统，别错过了喔！

责编/七丈剑

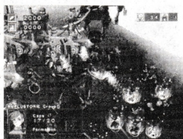
百剑

HUNDRED SWORDS

DC 厂商:SEGA 类型:SLG
发售日:今冬预定

总数400人部队齐发！家用游戏机史上最大规模即时模拟战

各位玩家朋友们对于在DC主机上发售的另类动作游戏“街头涂鸦秀”还记忆犹新吧？这款由前身为日本SEGA公司第六软体研发小组(简称“六研”)所组成的软体研发公司——“Smilebit”，在隶属SEGA“六研”时代的时候就已经在着许多都人耳熟能详的精彩作品，例如:“街头涂鸦秀”、“球会创造”(棒球、足球……)系列、“冠军杯赛车2”、“死亡键盘”……。现在从SEGA本部独立出来之后，旺盛的创作力企图更是有增无减，马上宣布了一款堪称家用游戏机史上最浩大的战略游戏新作。在这里让各位玩家朋友们先睹为快，抢先一步获得这款战略模拟游戏超大作的最新情报！



命运交错的少年王和少女王

1人玩专用的“冒险模式”，玩家必须扮演车之骑马王·拉夫或是北之魔法王·法尔丝来进行故事。故事的舞台是剑与魔法、机械文明互角、战乱不断的世界。生在同一时代的不同地方、又是笔墨之交的两人，会有什么冲突呢？他们又能构筑自己的理想世界吗？



东之骑马王

★拉夫·那尔阿法尔

曾经君临世界的骑马民族后裔。性格开朗直爽好奇心强，正值冲动的15岁。不过过度亲民，和臣子打成一片以至于缺乏帝王威严，是他一大弱点。继承主张和平统治却不幸战死的父亲之遗志，在战争决定一切的战乱之世中带领新势力掘起。在理想与现实的差距中、战争的洗礼之下不断地茁壮成长。

北之魔法王

★华尔丝·露·格朗

统治大陆北方魔法民族、16岁之弱冠女王。在已经记不得有多小因为母亲被放逐而被迫就位、长大一点后还听说母亲当时甚至想杀了她，但这些都已经没有印象了。然而就因为这段模糊记忆的包袱使她成为几乎没有感情的人。性格单纯严谨责任感强，拥有过人的观察力。是个对归依神之力持怀疑态度的怀疑主义者。

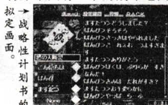


↑冒险模式的主角之一，华尔丝所率领的古兰军。擅长魔法、会使用各种魔导兵器。

“net@”计画移植第一作！以网络环境为出发点的全新感觉！

“百剑”并不是在DC上原创的作品，而是后一个SEGA公司名为“net@”的网络娱乐计划之中进化移植的作品。所谓“net@”，是SEGA公司在日本当地，预计在各游乐中心之间，以超高速光纤网络所建构的网络娱乐环境。“net@”能够提供各式的娱乐情报、影片或音乐欣赏，当然也包括了网络游戏。而第一波的网络游戏名单里，就是由这部“百剑”打头阵。

相较于“net@”版的“百剑”，DC版的“百剑”不但预计将原本只有3个的战斗地图大幅增加到30个，更加入了冒险要素，玩家可以藉由选定的主角来进行章节回合的故事，经历事件，并发生战斗。让DC版的“百剑”更充满了独有的游戏魅力！



→战略性计划书的拟定画面。

充满育成要素的"即时战略模拟"系统！



→掌握一百名士兵，发出你的指令，他们会以即时的方式运动。

"百剑"与一般游戏软件之中经常出现的即时战略模拟作品不同之点在于所有的兵力、资料与据点都是在游戏开始之后才展开建设；玩家所操作的军队中将有8位军官，可以带领不同的部队进行各种征兵、资源开采、建设等等战略指令。而兵力总数最高更高达100人；在最多可有4位玩家参战的情况之下，全地图将有400名士兵同时动作，场面十分壮观。

下面就为各位说明整个战略部份的流程

1. 开采资源

玩家一开始只会有极少数的兵力和资源，不论是进行建设或是征兵，都需要大量的资源和资金，依目前情报所显示，资源的来源似乎是来自于地底。这个时期是最为脆弱的，必需快点找到可供开采的资源才行。


→大型的开采工具，所开采的似乎是一种名为「龙骨」的矿采……

2. 建设据点

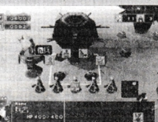
累积了一定的资源之后，就可以进行根据地的建设工作。一切的兵力增加与维持，都必需要有各种建筑物之后才能进行；而一旦根据地遭到破坏，游戏就宣告失败了。一边扩充兵力，一边加强防御工事吧！



←特色的建筑和士兵风格，十分有个性。不同国家会有各具

3. 士兵培训

有了兵舍等建物之后，就可以进行征兵的动作了。因为玩家只能下达移动目的地指令，之后的战斗就必需倚赖军官的领导能力与士兵的训练程度，所以对于士兵的训练、兵种的规划可是一点都马虎不得的！


→简明的指令图示，玩家不必担心不知道该下达哪个指令才好。

4. 进攻敌阵

一切准备就绪，接下来的就是进攻敌阵了，这也是游戏的最终目的所在，根据各兵种的长处与不同的地形适应力，成功打败对手。在进攻的过程之中，也别忘了士兵的训练与资源的开采仍然在同时进行喔！


←根据地一旦被击破，就会GAME OVER了，玩家一定要小心喔！

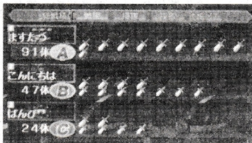
战斗及战后的战绩处理可以参加排名吗？

目前已知在"网络对战模式"中可设定的项目有9个。但不排除有项目增加或内容变更的可能性。在此我们就先以目前所知的项目来解析。玩家不妨试着想像其他系统，说不定会有什么意外的发现！？

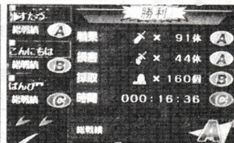
战斗后会自动移行到战后处理画面。由于目前"网络排名"这项机能已在开发预定中，所以玩家很有可能在和对手打仗同时，也正在和所有"百剑"的玩家作战绩上的喔！而这也正是网络游戏迷人之处。



↑对战开始前在这个画面可以确认游戏的设定。同意(变更)设定后，游戏就正式开始了。



↑战果画面。在此表示的是打倒敌人总数量的绩表。大剑为十位数、小剑为个位数。令人好奇的是，击倒的将领数量也算在里面吗？



↑总战绩画面。图中"采取"应该是指"抢到多少资源"而言，另外看的出来，"时间"要素也有列入评估。

已确定的设定项目

项目	设定	说明
道具	有/无	可能是指是否可以将"冒险模式"所持有的道具带过来而言。
将领数	1～5	一开始就可布置的将领数。设定值愈高、初期可行动的部队就愈多。
时间限制	10～30分	设定一场战斗的最高时限。跟游戏进行的节奏有很大的关系。
胜利条件	本阵破坏/王样击破	所谓"王样击破"这个项目，说不定跟"冒险模式"的条件一样
资源表示	视界内/确认后/无限制	设定显示资源所在位置的简单目视机能。
兵队表示	视界内/无限制	设定显示军队所在位置的简单目视机能。
初期资源	少/普通/多	初期资源多的话，士兵和武器的强化就能很顺遂地进行。
资源地带	少/普通/多	如果设定"少"的话，资源地带势必会成为大家占领的焦点。



GBC上的卡片游戏

游戏主角已经厌烦了街机与运动这些无聊的类型，正准备找下一种热衷的玩乐。这个时候他知道了朋友之间正流行一种叫做“卡片召唤师”的卡片游戏。紧接着他造访了“卡片学院”。

责编/七文剑

真·女神转生

真女神转生トレーディングカード　カードサマナー

GBC　厂商:ENTERBRAIN　类型:TAB　发售日:2001年春

能召唤出仲魔等“真女神转生”中众所皆知的恶魔变成卡片了。召唤出来进行战斗吧!

介绍卡片战斗的流程

1、准备卡片组



←然在商店可以购买需要的卡片，当然用MONEY啦!

整以最佳组合卡片去迎接挑战吧!→制作室可以调自己的卡片。

想要进行战斗，必须要有自己的卡片组。所谓卡片组，就是编辑一套符合玩自己本身战略的卡片。成了卡片组就可以向其他对战者进行挑战。如果使用通信对战线的话，还可以与朋友们进行对战。

2、开始对战

卡片战斗开始是画师(玩家)的名字。接下来会变成决定先攻或后攻的轮盘画面。画面中心的六芒星就会开始旋转，指在哪个召唤师前就由他先攻。刚开始必须先从卡片组中抽取7张卡片。如果不满意还可以重抽一次。



↑最初与塔克亚相遇时，她就很不友好，难道是宿敌吗?

3、游戏回合的进行

从先攻的召唤师来开始第一回合的行动。这一个回合分为准备、抽卡片、主要、除卡片、结束五个部分，按着此顺序直至结束。关于各部分的资料如右面的解说。结束部分完结后先攻的回合就会结束。接着轮到后攻的召唤师行动。

■准备部分

使用卡片的“生体磁铁矿”数值会恢复，仲魔从TAP状态下进行恢复原状态。

■抽卡片部分

从卡片组中抽出一张卡片放到手中。先攻的召唤师最初的一回合内不能抽卡片。

■主要部分

使用仲魔卡片或是道具卡片，接着展开攻击等各式各样的行动。

■除卡片部分

如果手中卡片超过8张的时候，一定要成为7张，所以必须选择出不要的卡片舍去。

■结束部分

将主要部分所使用的仲魔卡片中，召唤仲魔出来。而剩下的生体磁铁矿会变成0。

4、攻击



↑可以选择仲魔卡片。

一回合中一次，一次最多可以行动3只仲魔，可向对手的阵营展开攻击。设定完后，接下来在主要部分的最后，指定的仲魔将会展开攻击喔!

5、特技(SP)

可以使用仲魔特有的特技(SP)。所谓特技就是可以抽一张卡片、或是增强本身力量、或是使用火焰、恢复等“真女神转生”的魔法。

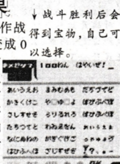


↑在仲魔卡片之间也可以使用“仲魔合作”，召唤出来之后要牺牲在场的很多仲魔，所以要小心使用。

6、战斗结果

不断的轮替作战回合，最后HP变成0的召唤师就算输了。如果卡片组的卡片抽光的时候，体力剩的多的一方获胜。如果体力一样的话就算平手。

↓战斗胜利后会得到宝物，自己可以选择。





ISBN 7-80595-681-2

NEWS爆弹

世嘉办公大楼被法院强制拍卖

PS2超大作《最终幻想X》发布

菜鸟哈哈哈

大受好评的漫画“菜鸟”和他的新年

菜鸟新闻爆

香辣软件新闻报

最新游戏排行榜

当月游戏发售表

菜鸟大技林

菜鸟作战室 强势攻略

勇者斗恶龙VII PS

女神异闻录·罚 PS

大航海时代4 PS

罗德岛战记 DC

出击飞龙 PS

GB攻略教室

勇者斗恶龙III

游戏小说

生化危机·维罗尼卡

菜鸟BAR

14部游戏大作权威评论

好游戏一鼓脑推介给你

菜鸟一点通

FF系列快速回顾

强档作品各种疑惑大澄清

菜鸟速递通 新GAME介绍

一起去探险 PS2 赎罪 PS2

合金装备2 PS2 风雨来记 PS

索尼克大冒险2 DC 百剑 DC

真女神转生之卡片召唤师 GB

特别企划

家用机历史上的伟人们



ISBN 7-80595-681-2

G·174 定价：5.50元